

CONTINUAMOS CON LA PROMOCION DE ZELDA MASTER QUEST
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
TIPS DE
YU-GI-OH!
WORLDWIDE EDITION AGB
prepárate para el duelo
E3 expo
PREVIO 2003
LA INFORMACION MAS FRESCA DE
MACE GRIFFIN -BOUNTY HUNTER- GCN
007 NIGHTFIRE AGB
RED FACTION II GCN
THE LOST VIKINGS AGB
ADVANCE WARS 2
BLACK HOLE RISING
NINTENDO POWER
GOLDEN SUN: THE LOST AGE
POKÉMON
RUBY & SAPPHIRE VERSION
Año 12 No. 6
0 37634 13138 1 06
P. RICO US. 2.00 ■ GUATEMALA Q 16.00 ■ EL SALVADOR US. 1.95, ¢ 17.06 ■ NICARAGUA C$ 28.00 ■ COSTA R. ¢ol 750.00 ■ HONDURAS L 30.00 ■ PANAMA B/2.00 ■ REP. DOM. D$ 33.00 ■ CHILE $ 1,500.00 ■ PERU N$ 9.50 ■ VENEZUELA Bs 3,200.00 ■ ECUADOR $2.20


flak
ADVANCE WARS 2™
BLACK HOLE RISING
CLUB NINTENDO
©2003 Nintendo Co. Ltd.

SUMARIO



ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO

80

8

84

16

ISSN 0188-7610

Año XII #6 Junio 2003

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"

CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GRAL. INT./ VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera
DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

EDITORIAL TELEVISA CONTINENTAL

DIRECTORES GENERALES
México: Ernesto Cervantes
Zona Centro: Francisco Campos
Zona Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTORES DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: Rosario Sánchez Robles
DIRECTORES DE CIRCULACION
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez
DIRECTORES DE MARKETING
U.S.A. y Zona Norte: Luis León
México: Lorena Díaz
DIRECTORES DE PRODUCCION
Internacional: Fral Zarraga
México: Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE DE COMERCIALIZACION MEXICO
Ricardo Lopez Iñiguez
Director Internacional: José R. Vila
Director Colombia: Beatriz Pizano de Narváez
Director Cono Sur: María Eugenia Goiri
Director Ecuador: María Teresa Solano
Director U.S.A.: Yolanda Jordana
Director Perú: Cecilia Salinas
Director Puerto Rico: Pilar Rodríguez Sallaberry
Director Venezuela: Elizabeth Castillo

DIRECTOR EDITORIAL SENIOR
Ana María Echeverria
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Francisco Gonzalez G.
PRODUCCION
Pablo Mendoza Hdez.



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 12 N°06. Fecha de publicación: Junio 2003. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCION A CLIENTES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia**: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela**: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador**: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina**: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

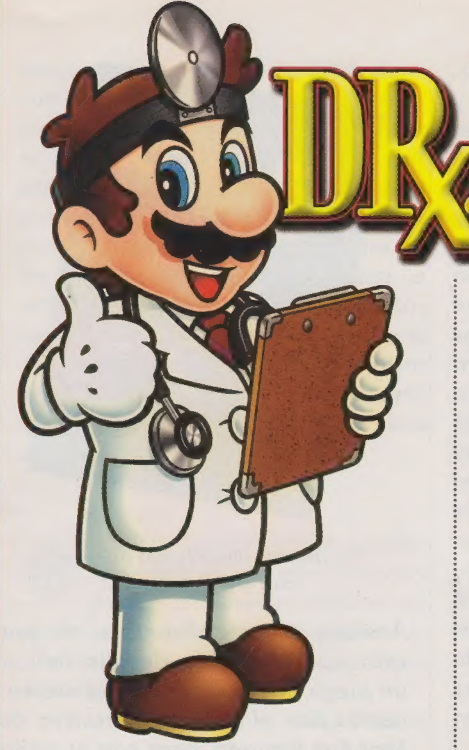
Editorial

Junio 2003

Hemos llegado a Junio, un mes lleno de muchas sorpresas y noticias sobre los juegos que más han causado furor en los últimos tiempos, como es el caso de Red Faction II (GCN) o el esperadísimo Advance Wars 2: Black Hawk Rising (AGB). Además, como mes a mes tendremos material que nos ha llegado directamente desde Nintendo Power, la segunda parte de la guía de Pokémon Ruby / Sapphire para el Game Boy Advance y The Legend of Zelda: The Wind Waker para el GameCube.

Como debes saber, en Mayo se llevó a cabo el tan esperado evento que reúne a la crema y nata de la industria de los videojuegos, es decir, el E3 (Electronic Entertainment Expo). Con relación a este evento, se han generado nuevas noticias en el mundo de Nintendo ya sea por parte de la misma compañía o por los diversos licenciatarios, así que manténte muy pendiente para enterarte de primera mano de todas las novedades que brillarán en los sistemas de la gran N en la segunda parte del 2003. Así que no se diga más y demos inicio con la aventura de este mes en tu revista Club Nintendo.



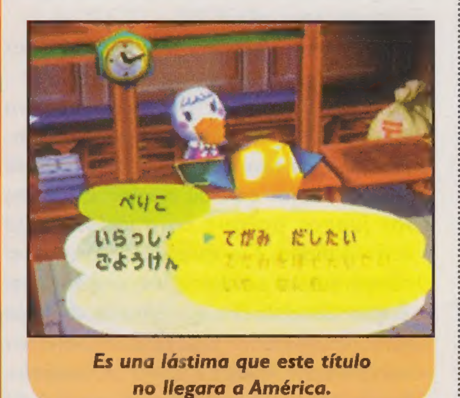


DR. MARIO

¡Hola amigos de Club Nintendo! Primero quiero felicitarlos por el cambio pues su revista esta "bravaza" (es una expresión que usamos aquí en Perú) y les escribo por dos cosas; primero para que vean que acá también recibimos su revista y segundo, en la revista Año 11 Número 10, cuando hablaron de Animal Crossing, mencionaron un juego parecido para el N64 llamado Animal Forest. Ustedes dijeron que este título no había llegado a nuestro mercado, pero no especificaron sí a Sudamérica o a América. Por lo que me gustaría saber si este juego sí llegó a Estados Unidos y si es así, me gustaría saber si todavía lo venden.

Christianne de Oliveira Abrao

¡Hola Christy! Efectivamente, Animal Forest apareció en Japón para el N64, pero no llegó a ver la luz de este lado del globo. Cuando nosotros nos referimos a que no llegó un título, sistema o accesorio como en esta ocasión, nos referimos a que no llegó a América, refiriéndonos a todo el continente. Por dicha razón, no es posible conseguir el Animal Forest, mas que si te lo traen de Japón y obviamente, está en Japonés.



Es una lástima que este título no llegara a América.

+

Que tal, antes que nada debo felicitarlos por que todos los meses hacen un gran trabajo, y siempre se han ido superando número tras número en todos estos años en los que he sido su acérrimo lector. Bueno, después de decir todas esas flores que en efecto son verdaderas, paso a una pregunta que me carcome el cerebro. Resulta que había yo leído en su revista que era una tragedia por que los cartuchos piratas del Game Boy Advance eran súper buenos, incluso pegándole a los originales, lo cual era un avance en la piratería pero un gran golpe para los videojugadores de corazón. Mi duda es la siguiente, me parece estar en lo correcto si digo que los cartuchos de Game Boy Advance en donde puedes salvar tus avances tienen una pila (que es la que hace que grabes) sin embargo mi duda es que si en los cartuchos piratas también poseen pila y si así es, si tienen el mismo rendimiento de las originales. Mi duda nace a raíz de que los originales nunca tienen EL problema de que de repente se te borren los archivos ni nada, pero algunos amigos que conozco y que tienen la maña de comprar en fayuca, andan felices de la vida porque tampoco tienen problemas con la pila. ¿Entonces eso significaría que hasta en eso los piratas han igualado a los originales? Espero respondan mis preguntas y además que poco a poco se pueda hacer algo en contra de la piratería, por que de seguir existiendo podría suscitarse que los juegos tengan menos calidad y por supuesto nosotros somos los más afectados. Gracias de antemano y se despide su fiel lector desde Oaxaca.

Fernando Cano Pineda

Muchas gracias por las flores. Realmente la piratería ha alcanzado niveles como nunca antes lo había hecho. Pero esto no quiere decir que un día lleguen a superar a los productos originales; la calidad sigue siendo muy inferior, desde el material con el que hacen sus copias, el papel de los dizque instructivos y la impresión de las cajas. Tomando el ejemplo de las baterías, al parecer los cartuchos piratas tienen la misma calidad y no sufren problemas con la batería, pero esto no es verdad. Dado que tienen que recortar costos, usan materiales de pésima calidad y las baterías no duran lo mismo que los cartuchos originales. Hemos sabido de muchísimos casos en los que los videojugadores sufren las consecuencias de perder sus archivos porque su cartucho era pirata, especialmente con juegos como Pokémon, en los que se pierden todos los avances, tiempo y Pokémon raros o comunes de un solo golpe. Nosotros siempre les recomendamos que compren sus productos originales para que gocen de la calidad y garantía de un producto de marca y que no tengan que pagar más caro al fin de cuentas por haber comprado un producto pirata.

+

Hola estimado Dr. Mario:
1. Quisiera que me dijera cuándo va a salir el Game Boy Player y si va a ser compatible con cartuchos de Game Boy y Game Boy Color o solo con los del Game Boy Advance.
2. ¿Cuál será la primera saga ya famosa de Nintendo (Zelda, Mario, Pokemon, etc) que se jugará en línea?

José Roberto Moreno Sánchez

Hola Pepe
1. Este padrísimo accesorio estará muy pronto disponible y si, será compatible con los juegos del actual Game Boy Advance, los del Game Boy Color y la gran librería completa del Game Boy Clásico. De manera que es un aditamento que no puede faltar a ningún verdadero fan de los videojuegos.
2. Hasta ahora, el primer juego del que sabemos se planea hacer en línea es de su mayor exponente, Mario y será con el Mario Kart para Nintendo GameCube, así que puedes estar seguro de que

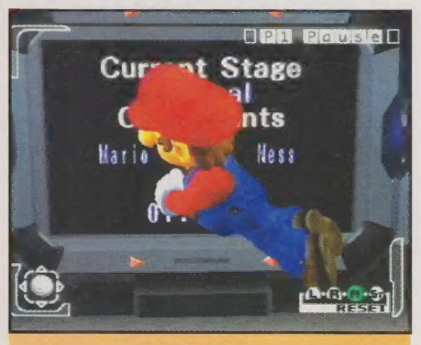
será todo un suceso que no te puedes perder.

+

Querido Dr. Mario felicitaciones por sus 12 años; sigan así, que su revista es la mejor que puede haber. Les escribo para decirles que hay algo extraño que he visto, es que en el juego Super Smash Bros. Melee si juegas con Mario en el escenario "Pokémon Stadium" en la pantalla de atrás verás que en un momento te dirá quienes están luchando en la arena y en vez de decir "Mario" dice "Nario". ¿Qué es eso, un error, o que?

Christian Yamao

¡Eres muy observador! De hecho, tenía tiempo que ningún lector checaba detalles tan detenidamente como hasta ahora que nos dijiste este sobre Super Smash Bros. Melee. Nos pusimos a constatar este detalle, pero lamentamos decirte que no es así, si dice Mario, solamente que la M parece una N; si checas la foto que te incluimos, verás que se ve un puntito que diferencia la M de la N, el punto de la M está más abajo que el de la N y se puede apreciar mejor si pones a dos personajes juntos, como Mario y Ness. De todas maneras, es muy bueno que cheques este tipo de detalles pues así podemos disfrutar más los juegos y vemos todo el empeño que le pusieron los programadores al hacerlo.



Parecen iguales, pero no lo son.

+

Hola, soy Andrés de Medellín, Colombia. Les escribo para hacerles una pregunta que tengo sobre el Nintendo GameCube; como apenas estoy entrando en la órbita del GCN, me enteré que dicha consola de juego tiene controles inalámbricos y quisiera saber, si tuviera los cuatro controles inalámbricos, ¿cómo haría para no confundirlos y saber cuál es cuál? ¿Tienen una frecuencia o algo así? Espero que contesten y publiquen mi carta.

Andrés Sánchez

¡Bienvenido al mundo del Nintendo GameCube! No tienes porqué preocuparte, cada uno de los controles inalámbricos WaveBird traen un selector de canales, así como los receptores de cada control. De esta manera, puedes poner a la misma frecuencia el control con el receptor, así podrás tener hasta cuatro controles sin problemas de ninguna índole, además de que tiene una recepción increíble que pasa inclusive las paredes. Te recomendamos que de todas maneras, cheques ambos tipos de controles para ver con cuál te acomodas mejor.


El mejor control inalámbrico que ha existido.

+

Hola amigos de Club Nintendo, esta es la segunda ocasión que escribo. Quiero preguntarles sobre el buen juego Star Fox Adventures, el único problema es que es un poco corto, pero en fin; quiero saber si van a sacar otro Star Fox para GameCube. Si es así ojalá sea de aventura, pero que sea mas largo, mucho mas largo, pues el anterior no me demore nada en acabarlo. Ojala que me respondan y que aparezca en la revista. Ojalá salgan mas Star Fox de aventura y bueno... también quizás uno que sea todo el tiempo en el Arwing, pero definitivamente este ha sido el mejor Star Fox, tengo los tres juegos y este es el mejor.

Enzo Carlini

Pues déjanos decirte que si tuvo muchísimo éxito este entretenido juego, pero que muchos fans de Star Fox estuvieron en desacuerdo con la poca acción que tuvieron las



Ya estamos impacientes por jugar este esperado título.

Arwings en esta aventura, es por esto que Nintendo decidió lanzar un juego nuevo de Fox y sus mercenarios con el nombre tentativo de Star Fox Armada, pero con el estilo tradicional, sin aventuras. Este juegazo es uno de los que van a ser lanzados la reciente alianza entre Nintendo, Sega y Namco (Triforce), primero para el GameCube y después para Arcadia, así que tendremos Star Fox para rato.

+

Hola supercuatazos de mi revista predilecta les escribo desde El Salvador para pedir su consejo sobre unos juegos que deseamos adquirir, no hayamos a quién consultar acerca de este problema y quien más perfecto consultor de videojuegos que mi revista favorita. Mi pregunta es acerca de dos videojuegos; el caso es a escoger y necesitamos su opinión entre el Super Smash Bros. Melee y Luigi´s Mansion y queremos saber cuál es nuestra mejor opción, ya que tenemos la versión N64 de Super Smash Bros. y quedamos fascinados pero no sabemos si el juego todavía da el ancho en su nueva versión para el GCN.

Oscar Armando Reyes Pérez

Muchas gracias por confiar en nosotros mi estimado Oscar. Siempre hemos manejado la política de que es mejor que tú mismo cheques los juegos porque tu opinión es la más valiosa. De cualquier modo, si dices que a ustedes les encantó el Super Smash Bros, déjanos decirte que la versión de GameCube es totalmente espectacular, mantiene los mismos estándares y modo de

juego que la versión de N64, pero con muchísimas mejoras, así que si gustas de echar la reta con tus cuates, es muy recomendable. Por otra parte, Luigi's Mansión es una gran opción para todas las edades pues es una aventura muy padre en donde debes ayudar a Luigi a enfrentarse a los espíritus chocarreros que rondan su mansión, pero debes tomar en cuenta que es para un solo jugador. Te recomendamos que cheques ambos tú mismo para que tomes la decisión final.

+

Quiero saber cómo puedo suscribirme a la revista si mis papas no tienen tarjeta de crédito. Por favor mándenme la información o la forma de pago que debo llenar. Gracias.

Willy Medina

No tienes que buscar más Willy, solamente chéca el cupón de suscripción que adjuntamos en cada ejemplar de nuestra revista y llama a los teléfonos que viene ahí para que te den todos los informes acerca de las formas de pago para poder suscribirte y gozar de la comodidad de recibir en tu domicilio nuestra revista y no tener que ir al puesto de periódicos o donde sea que la compres; además de que estarás seguro de que siempre te llegará y de que además te ahorrarás algunos pesos suscribiéndote.

+

Solo les mando mi opinión, y espero que ustedes estén de acuerdo. No veo por que los jugadores clasifiquen a The Legend of Zelda: The Wind Waker como un juego "malo" solo por sus gráficas "para niños", sin ni siquiera haberlo jugado. El juego de SNES tenía gráficas algo caricaturescas y coloridas, como el de GCN y fue todo un juegazo (El mejor de Zelda, seguido por The Ocarina of Time en mi opinión) Otra cosa es que las gráficas es lo último en lo que se deberían de fijar los jugadores. ¿Quieren gráficas reales? Que vean películas.

PD

Muchísimas gracias por compartir con todos tu opinión. Estamos muy de acuerdo contigo en que lo más importante de un juego es el Gameplay y el sentimiento que te transmita al jugarlo, además de que debe cumplir su cometido más importante: divertir y entretener. Aunque es muy importante reconocer que si un buen juego tiene gráficos estupendos, se convierte en un excelente juego al 100%. Un gran título debe tener una historia interesante, un buen concepto, música acorde y jugarse de maravilla. ¿No creen?

+

Hola Doctor. Estuvo de pelos el aniversario y por supuesto la revista. Les agradezco por el tipo de preguntas que pusieron ya que en los anteriores aniversarios eran preguntas que solo los que habían leído desde el primer ejemplar de Club Nintendo podían contestar. Solo tengo una pregunta; lo que pasa que mi GCN se traba con algunos discos, pero solo con los que son para un jugador. Espero que me respondan ya que es la tercera vez que les escribo y nada. Adiós Doctor.

Daniel Franco Salcedo

Hola Daniel. Muchas gracias por tus comentarios; decidimos hacer el cuestionario de tal manera que todos nuestros fieles lectores pudieran participar, ya sea que nos hayan seguido desde el primer número o que empiecen a adentrarse en el maravilloso mundo de los videojuegos acompañados de Club Nintendo. Tu problema es sencillo de arreglar, solamente llévaselo a mi brother Luigi para que lo revise y te diga qué es lo que necesita. La dirección es: Serapio Rendón #125 Colonia San Rafael.

+

Hola Dr. ¿Cómo estas? Yo muy bien. Te felicito por tu excelente trabajo en esta sección y también por su aniversario, ¡sigan echándole ganas! Bueno, te consulto esperando resolver mis dudas:

1. Vi el reportaje del Resident Evil 4 para GCN. Y me pareció un excelente proyecto, pero tengo una pregunta: ¿Es ese el RE: Code Verónica o es una versión nueva como la precuela?

2. ¿Habrá una versión nueva de Mario Kart para el GCN? Y si es así, ¿para cuando sale?

Sin más me despido y espero que me contesten lo antes posible.

Charmin Salazar

Hola Charmin, te agradezco por las flores y sí, seguiremos echándole ganas.

1. El Resident Evil 4 es una historia totalmente nueva de los sucesos en Raccon City, así que debes prepararte para vivir nuevas y escalofriantes experiencias.



Ten miedo, mucho miedo... próximamente.

2. Sí, Nintendo ya está trabajando en un nuevo Mario Kart que seguramente nos dejará boquiabiertos, además de que se dice que será en línea, lo cual abre nuevos horizontes a estas divertidas carreras.

+

Hola amigos de Club Nintendo, tengo una duda ¿El GCN puede dañar un televisor de proyección o es posible jugar en él sin que traiga como consecuencia daño alguno al televisor? De antemano muchísimas gracias.

Juan Carlos Rodríguez Oñate

Absolutamente no, ningún sistema puede dañar ningún tipo de televisión, ni siquiera las pantallas. Lo que te recomiendo es que tengas cuidado con tu televisión pues ese tipo de pantalla es muy delicado y puede llegar a "mancharse" si dejas estática alguna imagen por un largo período de tiempo, esto puede ser por una película o un videojuego en pausa, así que ten cuidado. Pero si no dejas algo de esta manera, no hay ningún problema.

+

¿Hola que tal amigos? Esta es la segunda vez que les escribo ojalá que me respondan. Espero que estén muy bien les escribo este correo para preguntarles si los discos del Nintendo GameCube y sus competidores se pueden piratear, ya que algunos compañeros me dicen



No ha habido quien piratee este pequeño pero poderoso disco.

que si, que no importa que consola compre que de cualquiera se pueden copiar los discos y eso me tiene muy preocupado ya que cuando compre mi sistema, no quiero comprar un juego pirata que pueda dañarlo. Por favor díganme de qué consola se pueden piratear los discos y de cual no Espero que sean objetivos con su respuesta ya que yo confío en ustedes y dependiendo de su respuesta voy a hacer mi compra; en fin, sin más por el momento y gracias de antemano porque yo se que me van a contestar lo mas pronto posible ya que no puedo dormir a gusto con esta duda y ya quiero comprar mi sistema.

Jorge Galván Santos

Esta es una pregunta muy sencilla de responder mi buen Jorge; resulta que el único sistema que utiliza discos y no ha sido pirateado es el Nintendo GameCube, de manera que es la única segura para comprar. Todos los discos de GCN son originales y cuentan con la más estricta calidad, así que no sufrirás ningún problema como daño o que no se vea con ellos. Eso si, te recomendamos que compres tu sistema y tus juegos con un distribuidor autorizado pues así gozarás de la seguridad de que tus productos serán de buena calidad, nuevos y con garantía. Si compras en mercado informal, podrás encontrarte con juegos en pesimas condiciones, dañado o peor.

+

Nada de halagos porque ya han de estar hartos de todo eso, les escribo esta carta para tocar un tema el cual parece que todos están en contra de él, me refiero a la piratería. En el caso de México, no voy a decir que está mal porque tal parece que nadie ve las circunstancias, todos tienen los ojos en el acto, pues de hecho si que malo que te engañen con algo que te costó el sudor de tu frente, pero por otra parte no se me hace justo que las empresas gigantescas como Nintendo (y bueno no solo N si no la competencia, las disqueras, las marcas de ropa etc.) te pongan precios exorbitantes en productos originales, puede que este no sea el problema de las familias de alto nivel económico que son la gran minoría de no sólo éste, si no de muchos países, el problema viene para la clase media y baja. Bueno es aceptable ahorrar para juntar el dinero para adquirir la consola, lo que no es justo es el precio de los juegos ya que cada uno cuesta un tercio de esta y entre mejor sea el juego mas alto es el precio, no cualquier familia puede gastar dicha cantidad sin que le pese y con esto se acaba eso de que los videojuegos son para cualquier familia de cualquier clase económica. He visto los comerciales en contra de la piratería y les voy a decir una verdad que muchos no quieren aceptar la piratería se va a acabar, no considerándolo crimen organizado, ni castigando severamente a lo piratas, sino cuando la gente tenga el dinero suficiente para comprar un disco de mil pesos que no le afecte, esa es la manera difícil. La fácil es que todas las empresas bajen radicalmente sus precios (aunque de hecho las dos suenan imposibles) y es por eso que los comerciales en contra de la piratería y las medidas que se toman en contra de ella me molestan. Bueno, esa es mi opinión no les pido que publiquen mi carta (lo cual es negativamente probable) pero si que recapaciten un poco sobre su posición que tienen con la piratería (iluso de mí creo que los voy a cambiar con mi carta, lo más seguro es que los grandes dirigentes de ustedes los obliguen a ponerse en la posición que mas le convenga a su compañía).

Jesus Mayorga

Esta es una inquietud muy común y como te darás cuenta, si publicamos tu carta. Déjanos explicarte que tal vez creas que los precios a los que los distribuidores autorizados de Nintendo, así como tiendas, disqueras y demás establecimientos oficiales dan sus productos sea exagerado. Pero debes tomar en cuenta que ellos tienen que pagar impuestos que son de gran utilidad para cada país, pues traen el producto original por medios legales que no afectan a la economía nacional. Asimismo, el hecho de tener un establecimiento, local o tienda implica gastos que deben cubrir, lo cual no hacen los ilegales y el mercado informal. Tal vez creas que el precio es alto, pero el producto es de la mejor calidad y tiene garantía y respaldo; si compras en tianguis o lugares no autorizados, estarás ahorrándote unos pesos, pero estarás evitando que nos lleguen más juegos y apoyarás al mercado gris por productos, sistemas, juegos, accesorios, etc. que no valen la pena, de baja calidad y que no gozan de garantía. Recuerda que "lo barato sale caro" y que no tiene caso que compres algo que no te va a durar o que se va a descomponer rápidamente y de todas maneras harás doble gasto. Qué mejor que disfrutar la seguridad de que lo que compraste tenga respaldo, garantía y que estás seguro de que es nuevo y no usado.

Es un tema para ponerse a pensar y reflexionar.

+

Hola Club Nintendo, quisiera que respondieran mi pregunta; según una página de Internet dice que Nintendo le vendió el Nintendo GameCube a Panasonic. ¿Es cierto? Suena tonto, pero eso era lo que decía e incluso había fotos, quisiera saber si esto es solo un rumor o solo es una broma barata y de mal gusto. Espero que me respondan.
Omar Hernández

No es cierto mi buen Omar, como siempre les hemos comentado, deben de tener cuidado con las noticias y rumores que corren en Internet pues muchas veces, son puras mentiras de gente que solamente quiere llamar tu atención poniendo noticias falsas. Lo que sí paso es que Panasonic lanzó en Japón un GCN que si puede leer los DVDs normales el cual se conoce como Pana Q, pero de que Nintendo haya vendido al GCN es totalmente falso. Recuerda que si no te enteras por nosotros o cualquier otro medio oficial, no es 100% verídico.



Es una lástima que este sistema no llegara a nuestro continente

+

Hola mi estimado Doc. ¿Es cierto el rumor de que Capcom dejará de apoyar al Nintendo GameCube, debido a las pobres ventas de Resident Evil 0 y que enfocará sus proyectos a otras consolas?
Marco Antonio Rodríguez Pea

Otro rumor más que se propaga para alarmar a los videojugadores. No es cierto, Capcom está entrándole al Nintendo GameCube con muchas ganas y qué mejor prueba que el titulazo que ya estamos esperando: Resident Evil 4, así como tenemos ya el entretenido Mega Man Network Transmisión, el intenso Tube Slider y también decidieron lanzar los RE 2 y 3 para este poderoso sistema por si no los tenías. Así que como podrás ver, todavía no hemos visto lo último de Capcom ni para el GCN ni para el GBA.

+

¿Qué tal amigos de Club Nintendo, cómo se encuentran? Espero que súper bien. Es la primera ves que les escribo y espero me puedan resolver una duda. Primero las flores de rigor, los felicito por la revista esta súper y espero continúe muchos años más. Bueno la pregunta que tengo es la siguiente: soy de México D. F. de la colonia Aragón. Hace unos días llegaron a mi puerta unas personas que decían venir de las oficinas de Club Nintendo y estaban según ellas en una promoción especial ofreciendo suscripciones a domicilio con magníficos regalos. Ofrecían 12 tomos de la revista por $200.00 mas 2 especiales por año, una gorra, una playera y una visita a las instalaciones de la revista haciendo el pago en ese instante claro y ellos dejando un recibo responsabilizando a la empresa de entregar todo esto una semana después del pago. Lo que más me llamó la atención fueron sus credenciales que traen con el logo de la revista y venían firmadas por Gus Rodríguez y José Sierra. Yo les pregunto ¿En verdad hacen este tipo de suscripciones? Ya que a varios cuates nos visitaron y algunos pagaron las inscripciones para recibir la revista. Bueno, me despido esperando me sea aclarada la pregunta a mi y a muchos más. Adiós y les deseo una súper suerte.
Mauricio Aguilar Vega

¡No! No creas en nada relacionado a nuestra revista si no ha aparecido publicado en ella. Con toda certeza, te podemos asegurar que esta gente son de los clásicos "tipos listos" que quieren sacar provecho del éxito de los demás con el menor esfuerzo, no importándoles a quien perjudiquen. Estas personas sin escrúpulos no forman parte de la revista y por ende, la garantía de las "maravillas" que ofrecen es totalmente falsa. La única manera de suscribirte a la revista es mediante el cupón de suscripción que incluimos en cada uno de nuestros ejemplares. Para denunciar a estos malandrines, llama a los números que vienen incluídos en el cupón de suscripciones. A todos los lectores les queremos pedir que no vayan nunca a creer en rumores, ofertas ni nada parecido que personas fuera de esta empresa te ofrezcan, todo lo relacionado con la revista lo hacemos saber publicándolo directamente aquí, así que no creas en la palabra de gente que busca su propio beneficio. Nosotros nunca damos a conocer ninguna oferta, promoción ni nada parecido por fuera de la revista.

+

Hola amigos de Club Nintendo. Les escribo porque tengo una duda. El otro día estaba jugando TLOZ: The Wind Waker y decidí guardar el juego. Apareció el mensaje de que el juego se estaba guardando y que no retirara la tarjeta de memoria, ni apagara la consola. Justamente en este momento se fue la luz en mi casa. He leído que si se apaga la consola cuando el juego se está guardando, pueden surgir problemas. Quisiera saber que tipo de problemas pudo haber causado este incidente y si los problemas se generan en la consola o en la tarjeta de memoria. Ojalá puedan contestarme y gracias de antemano.
Jaime Flores

Hola Jaime. No tienes porque preocuparte, si tu archivo continuó intacto, nada sufrió ningún daño. En cuanto a tu pregunta acerca de qué es lo que se llega a dañar en este tipo de situaciones, déjame decirte que lo que puede pasar es que uno o todos los datos de la Memory Card pueden corromperse si se interrumpe el proceso de salvar o cargar datos; pero no se descompone, simplemente se echarían a perder uno o todos los archivos, pero al borrarlos y volver a grabar, quedará como nueva.

+

Esta es la dirección a donde puedes envíarnos tu correspondencia, incluyendo sugerencias, criticas y todo lo que quieras decirnos:
Amores # 707 Interior 401
Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.
También puedes envíarnos e-mails a la siguiente cuenta:
clubnin@clubnintendomx.com

+





A pesar de que en este lado del globo los juegos de estrategia no tienen un auge tan grande como en Japón, Advance Wars tomó por sorpresa a los videojugadores con un sencillo modo de juego que resultó más fácil de aprender de lo que se esperaba. Este título apareció casi con la salida del Game Boy Advance y tuvo una gran aceptación entre el público americano. En Japón han salido varios juegos basados en la serie "Wars" para el Game Boy y el Super Famicom, pues por allá los juegos de estrategia tienen una mayor difusión y aceptación; pero dichos juegos no tuvieron la oportunidad de llegar a nuestro mercado hasta la salida de Advance Wars para AGB. Ahora, después de un buen rato de espera, la secuela de tan exitoso título llega para complacer a todos los estrategas que gustan de controlar toda una batalla en sus manos con su Game Boy Advance.

Antes que nada, no creas que este juego es muy difícil de aprender a dominar, de hecho, ese fue un factor muy importante que hizo tan popular este título; es tan sencillo de aprender a jugar, que no pasas mucho tiempo en empezar a combatir a los demás ejércitos. Tampoco debes preocuparte si no jugaste el primer Advance Wars, en AW2 tendrás la misma opción básica que en el primero; el modo de Tutorial, en donde aprenderás paso a paso cómo comandar de manera exitosa a tu ejército, así como a cada una de sus unidades y vehículos. Te recomendamos ampliamente que antes de salir al campo

Nuevos mapas, nuevas estrategias, mayor diversión

de batalla, te des una vuelta por este modo, así seas ya un veterano de AW, puesto que hay algunas cosas nuevas y detalles que debes saber antes de iniciar una partida.

En Advance Wars 2 te enfrentarás a un intenso modo de historia en el que deberás pasar por muchas misiones diferentes, las cuales irán incrementando en dificultad conforme vayas progresando. Como en la versión anterior, estarás al frente del ejército naranja, con muchos buenos reclutas a tu cargo. De ti dependerá que lleves a tus comandos a la victoria o a la derrota total frente a los demás ejércitos.

Pero no te vayas con la finta de que es un juego que se aprende a jugar fácilmente y que terminarás en un santiamén; Advance Wars 2 tiene un buen grado de dificultad y no nos referimos solamente a que sea difícil y ya, sino que ahora los ejércitos enemigos tienen nuevas y mejores estrategias que pondrán en jaque a tus tropas. La inteligencia artificial que usan los ejércitos enemigos realmente te sorprenderá, a pesar de que ya tengas experiencia en los combates de Advance Wars, ya que no podrás hacerlos caer tan fácilmente en emboscadas o trampas; deberás pulir tus habilidades como estratega para derrotar a cuando enemigo se te ponga enfrente.



Al igual que en la versión anterior, en Advance Wars 2 gozarás de las geniales gráficas que combinan la sencillez con el perfecto acomodo para que sepas qué es y dónde está cada elemento en pantalla. Además de las animaciones de los combates que le dan el toque característico a este título.

Otra cosa que es notablemente buena de este juego es el Replay Value que tiene; no creas que terminarás Advance Wars 2 y lo echarás al cajón o al Cementerio de Videojuegos. Si logras pasar los más de cien mapas del juego y los modos que contiene este divertido título, todavía estarás lejos de aburrirte; puedes crear tus propios mapas a tu gusto para tener un sin fin de posibilidades y nuevas experiencias que encarar junto a tus unidades. Esta es de las mejores opciones que cualquier juego puede tener pues le dan un valor agregado al título y hacen que lo sigas jugando una y otra vez sin cansarte.





Como todo buen militar, debes saber ejecutar correctamente cada instrucción para llevar a tus tropas a la victoria. Recuerda que tus amigos del primer Advance Wars: Sami, Max y Andy te acompañan de nuevo para ayudarte con diversas acciones dentro del juego para ayudarte en la difícil tarea que es librar un combate. Pero no vienen ellos solos, también están otros personajes conocidos del primer AW para ayudarte o bien, para enfrentarte.

La historia de este juego trata de que Sturm, el jefe del ejército Black Hole ha creado una nueva base de operaciones y ha puesto sus malévolos ojos en Cosmo Land. De manera que debes hacer que se unan los ejércitos de Cosmo Land para hacer frente al enemigo que viene decidido a cumplir sus planes esta vez.

También el lado del mal viene preparado para dar una buena batalla; los oficiales de comando del ejército Black Hole tienen nuevos aliados con nuevos poderes CO para hacer temblar a tus tropas. Pero no todo está perdido, tú también tienes nuevos súper poderes CO para hacerles frente a los oficiales enemigos. Algunos poderes nuevos tienen una gran capacidad destructiva como lo son Typhoon y Airborne, los que dejarán caer una lluvia de destrucción sobre las tropas enemigas.

Los escenarios también tienen muchos elementos nuevos y son bastante diferentes entre sí para que no sientas que estás en el mismo mapa. Como en la versión anterior, hay montañas, lagos, caminos normales, etc. Obviamente, los lugares no explorados pueden contener enemigos o peligros, de manera que debes de enviar tropas de reconocimiento para que puedas checar qué hay en cada uno de los lugares y puedas avanzar a tus demás unidades sin mayor peligro.

También cuentas con nuevas opciones y nuevos vehículos de asalto para poder atacar con un mayor poder a tus enemigos, un ejemplo es el poderoso Neotank. Este

Lleva un ejército completo en tu bolsillo

El mejor juego de estrategia portátil hasta ahora

acorazado te permitirá atacar con gran fuerza a los enemigos que estén en tierra, además de que puede llegar más lejos y a partes a donde otros vehículos no podían. Debes recordar que un buen líder sabe cómo avanzar a sus tropas y darles el apoyo correcto para no dejarlas indefensas; no vayas a enviar tropas a pie a una zona llena de tanques o inexplorada sin protección y apoyo de algún vehículo de alto poder.

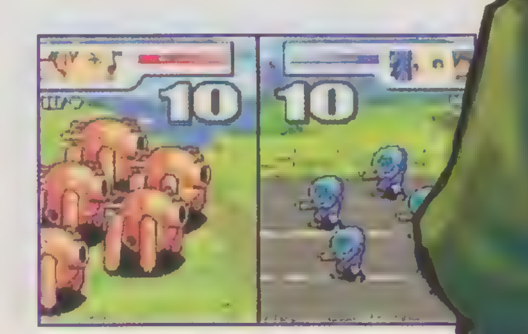
Las unidades normales también están presentes para enfrentar al enemigo. Por ejemplo, las tropas de infantería no tienen gran poder y su avance es relativamente justo, pero son las únicas unidades (junto con las mecanizadas) que pueden tomar ciudades y bases enemigas.

Debes saber combinar perfectamente todo tipo de unidades, desde la infantería hasta los poderosos bombarderos para que puedas enfrentar todo tipo de situaciones adversas contra los ejércitos opuestos. No te desesperes si una estrategia no funciona o si eres derrotado por las fuerzas enemigas, debes saber aprender de los errores y checar cada detalle para poder elaborar un mejor plan con el que puedas derrotar a tus enemigos.

Con la práctica, podrás elaborar estratagemas más complejos para optimizar el uso de las unidades. A veces es mejor lanzar un ataque total con todo lo que se tiene para aniquilar al enemigo y en ocasiones, es mejor un plan más sutil como ir rodeando al enemigo con pocas unidades. La cosa es que debes planear bien tus movimientos para que puedas resultar vencedor en las batallas que te esperan en este sensacional título.

Una de las características más padres de este estupendo juego es que pueden conectarse hasta cuatro jugadores a la vez, ya sea con un solo cartucho o bien, cada uno con su Advance Wars 2 para que lleven la emoción del campo de batalla a un nuevo nivel. Esta opción es muy padre pues te permite checar qué tan bien entrenado estás y cómo te comportas en combate contra uno o más jugadores humanos; de esta manera, puedes pulir tus habilidades y ver tus propias debilidades.

Las animaciones de las batallas también se ven mucho mejor que en el primer juego, cada explosión, cada efecto está retocado para darle más espectacularidad a los enfrentamientos entre los ejércitos.





Club Nintendo Año 12 No. 6 Junio 2003 Medio Informativo

El Game Boy Advance en verdad tiene fuego

A pesar de que en nuestro continente aún no llega la readaptación del clásico juego de estrategia para el Famicom, Fire Emblem, Nintendo de Japón ya lanzó al mercado el nuevo capítulo de la saga llamado Fire Emblem: Blazing Sword. La innovación de este juego es que los personajes tienen mucha interacción entre ellos, ya sea por factores de amistad o de relaciones amorosas, al combatir lado a lado, realizarán movimientos espectaculares a parte de subir diversos puntos de estatus como fuerza, agilidad o defensa. Esperemos que a este título no le pase lo que a su antecesor y que pronto se haga un anuncio de su fecha de llegada ya que en Japón saldrá a la venta el mes pasado.









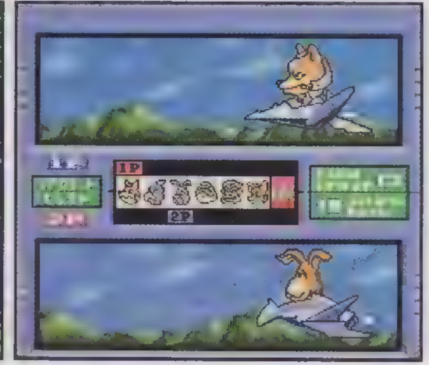
revela a Snake

Desde antes de la salida del Nintendo Gamecube, Konami había expresado su interés por desarrollar un juego de su afamada serie Metal Gear para el sistema de 128-Bits de Nintendo, pero después de un par de años, todos pensamos que el proyecto nunca se llevó a cabo. Hace algunas semanas, la misma gente de Konami nos confirmó que ya se encuentran trabajando en lo que sería el remake de Metal Gear Solid para el GameCube y lo más sorprendente de todo es que el mismo Shigeru Miyamoto está trabajando con ellos en este proyecto para utilizar el máximo potencial del sistema.

Esperemos que en el E3 que se llevará a cabo en algunos días, Konami tenga más información de esta extraordinaria noticia. Pero eso no es todo ya que rumores indican que Hideo Kojima, creador de Metal Gear, se encuentra trabajando en un segundo proyecto exclusivo para el Nintendo Gamecube; todo parece indicar que las cosas están mejorando para Nintendo.

¿Avances de Star Fox 2?





Si todos recuerdan, hace mucho tiempo fue planeado el Star Fox 2 para el Super Nintendo, el cual se reemplazó por el Star Fox 64 gracias al lanzamiento del Nintendo 64. Ahora, debido a las readaptaciones que se han llevado a cabo en el Game Boy Advance, ha surgido el rumor de que probablemente Sigeru Miyamoto este considerando revivir el proyecto de Star Fox 2 para el Game Boy Advance, lo cual sería verdaderamente interesante.





¿Qué es Sonic X?



La mascota de Sega, Sonic, siempre se ha caracterizado por su carisma y su actitud, pero nunca se había intentado explotar su imagen fuera de los videojuegos. Sega ha lanzado una nueva serie de televisión llamada Sonic X que ha salido al aire en la televisión japonésa desde el mes pasado. Esta caricatura se ha lanzado para reforzar la imagen de Sega y se espera cause tanto impacto como el éxito de Nintendo, Pokémon.

Final Fantasy ya tiene fecha de salida







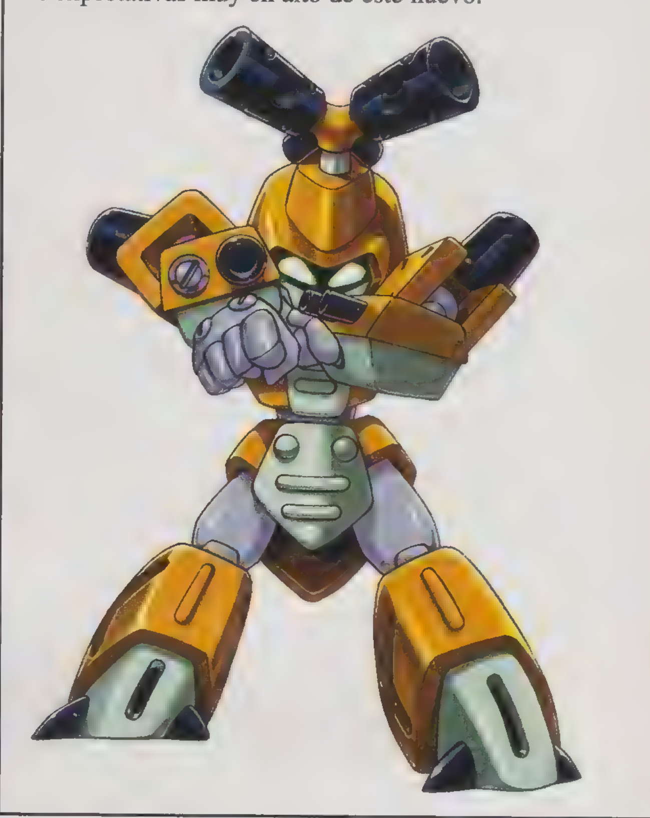
Square dio a conocer que el proyecto de Final Fantasy Crystal Chronicles para el Gamecube ya está por concluír; por lo que saldrá a la venta en Japón el 18 de Julio.

Aquí en la redacción ya estamos super ansiosos porque llegue este título, ya que ha sido larga la espera para que Square lanzara un nuevo proyecto de Final Fantasy para alguna plataforma de Nintendo. Final Fantasy Crystal Chronicles sin duda será uno de los mejores exponentes de esta serie tan popular y que diera inicio en el legendario NES, con un título donde la música, acción, forma de juego y sobre todo la historia lograron dar el sentimiento que solo Final Fantasy ha logrado conseguir.

Por otra parte, se rumora que Final Fantasy Tactics Advance llegará a nuestro continente hasta finales de año. Por lo pronto, disfruta de estas fotos.

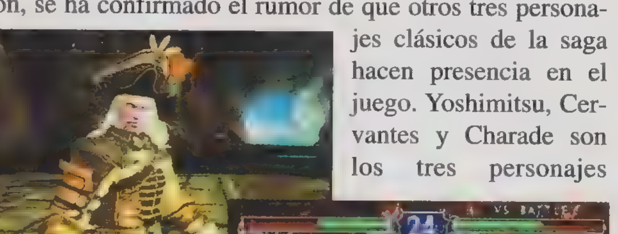
Los Medabots se venderán en Cubos

Natsume ha confirmado que su juego para el Nintendo GameCube basado en la serie de caricaturas de Medabots, saldrá a la venta el próximo verano. A pesar de que no se ha hablado mucho de él, todos los fans de la serie tienen las expectativas muy en alto de este nuevo.



Namco tiene más sorpresas de las esperadas

A partir del lanzamiento del tan esperado Soul Calibur II en Japón, se ha confirmado el rumor de que otros tres personajes clásicos de la saga hacen presencia en el juego. Yoshimitsu, Cervantes y Charade son los tres personajes ocultos que han hecho leyenda y simplemente no podían quedarse fuera de la batalla. No cabe duda de que Namco sabe dar sorpresas y ya nos morimos de ganas por ponerle las manos en cima a este grantítulo.



Factor 5 confirma inesperada secuela

Como todos saben, el trabajo más reconocido de Factor 5 siempre han sido los shooters basados en la novela original de George Lucas, Star Wars y para seguir con la tradición de éxitos, Factor 5 ha confirmado que tiene tiempo trabajando en lo que será una nueva parte en la saga de Rogue Squadron para el Nintendo GameCube. Desde la primera parte de esta serie, Factor 5 demostró un gran potencial en el Nintendo 64; Al salir el Nintendo GameCube, esta misma compañía lanzó la secuela para mostrar como se hacen las cosas; así que ya te podrás imaginar lo esperadísimo que es este título, sobre todo en nuestro continente.



Otro Hit de Matt Groenig para el Nintendo GameCube

Recientemente se ha anunciado que el exitoso programa de televisión Futurama, creado por el mismísimo Matt Groening (Los Simpson) está por incursionar en el Nintendo GameCube. Futurama es sin duda una de las series televisivas más populares del canal Fox, junto con los ya clásicos personajes de color amarillo que tanto nos agradan. Es por ello, que ahora se aprovecha la popularidad de la serie que será transportada a una aventura interactiva en tercera persona. Y lo mejor de todo es que se especula que será algo así como un episodio "perdido" o alterno a la serie, pero que como es de imaginarse, tomará varios elementos de los que has visto en muchos de los capítulos.

También se ha mencionado que serán 3 los personajes principales para este juego (Fry, Bender y Leela), lógicamente cada uno tendrá habilidades y características especiales, por ejemplo, Fry usa sus armas, mientras que Bender su característico y chusco estilo de combate y Leela se defenderá con su habilidad en artes marciales. Sin dudas este es un juego bastante interesante y que involucra la acción. con la diversión y el satírico humor que sólo Matt Groening sabe implementar.

SNK Vs Capcom, la otra cara de la moneda

Playmore, la compañía que tiene los derechos de lo que alguna vez fuera SNK, tiene su turno para demostrar que tan bueno es para desarrollar juegos de pelea al intentar realizar lo que para Capcom fue todo un éxito, el enfrentamiento de las dos franquicias de peleas más grandes de todos los tiempos.

Por si tal vez no lo has notado, gracias a que Playmore está desarrollando este título, se ha cambiado el orden dejándolo de la siguiente manera: SNK Vs Capcom: Chaos. Esperemos que a Playmore le salgan bien las cosas, sobre todo por que en el título viene implícito el nombre de una de las más grandes compañías del entretenimiento electrónico.



Solamente en Donkey Kong Country.



Carros mineros en fuga, barriles explosivos y un gorilla nadador.





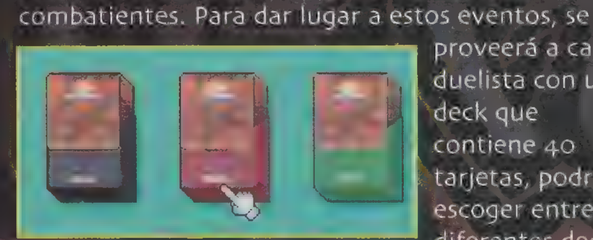
Konami pone las cartas sobre la mesa, o mejor dicho, en tu Game Boy Advance en esta nueva versión del tan aclamado concepto de Yu-Gi-Oh! que tanto revuelo ha causado entre los videojugadores, fans de la animación y sobre todo, en los que gustan de coleccionar las tarjetas de este fenómeno tan popular incluso que el mismísimo Pokémon. Si recuerdas, anteriormente te habíamos platicado un poco sobre los anteriores juegos de este personaje, así que esta vez, nos enfocaremos más que nada a la más reciente adaptación para el Game Boy Advance y que lleva el nombre Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition en una serie de TIPS que esperamos te sean de utilidad.

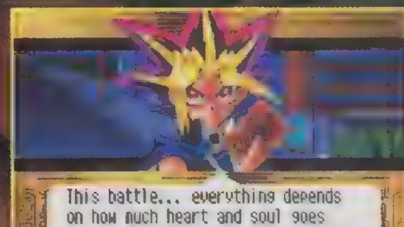
Yu-Gi-Oh! El Duelo ha iniciado en tu Game Boy Advance...

El personaje principal es por supuesto Yugi Muto, estudiante de primer año en una escuela secundaria, quien gusta de jugar y resolver algunos juegos. Debido a su corta edad, aún vive con su abuelo y un día, Yugi recibió por parte de su abuelo el Lost Egyptian "Millenium Puzzle", sabiendo que el poder de este artefacto podría ayudar a Yugi en alguna forma. Poco tiempo después, Yugi se convirtió en uno de los jugadores más poderosos de todos los tiempos.

Escoge tu Deck...

Ahora, todos los eventos se llevan a cabo en Battle City, una ciudad dividida en varias áreas, donde los duelistas tendrán que explorar y buscar por nuevos combatientes. Para dar lugar a estos eventos, se proveerá a cada duelista con un deck que contiene 40 tarjetas, podrás escoger entre 3 diferentes decks, uno en terminado negro, otro en rojo y el último en verde, así que haz tu mejor elección para que des inicio a tu juego.





Trata de que tus tarjetas estén en el nivel 4, unas cuantas de nivel 5-6 y una que otra de nivel 7 o superior, esto con el fin de poder tener suficiente arsenal de monstruos para invocar y/o sacrificar. Además, siempre incluye Card Traps (cartas trampa) y counter cards, que son tarjetas que te salvaran en muchas ocasiones dentro del encuentro.



¡Edita tu Deck para ser Campeón!

Dentro de las opciones del juego, podrás entrar a un menú, donde puedes editar tu Deck para usar en batalla las cartas que creas más conveniente para cada encuentro, recuerda que muchos de tus oponentes tienen diferentes Decks, por lo que ocasionalmente tendrás que editar el tuyo para así poder combatir contra las tarjetas más poderosas de tu oponente en lugar de brindarle tus tarjetas que sean de poco rendimiento contra tu rival.



Uno de los puntos importantes, es que ocasionalmente irás ganando más y más tarjetas, logrando así que tu Deck se vuelva mucho más grande y mucho más poderoso, por ello el punto de organizarlo e incluso de crear un Side Deck que puedas usar en algún momento. Muchas de las tarjetas que ganaras en tu aventura serán de las que denominamos "Basura" y no porque no sirvan, sino porque dependiendo del Deck que formes, iras conociendo que tipo de tarjetas serán las que te convienen y las que ni de broma pondrías.



Así mismo, trata de mantener un equilibrio entre las diferentes clases de monstruos y tarjetas para tu Deck, recuerda que la primer vez que enfrentes a un rival, su Deck será toda una sorpresa para ti, por lo que es preferente que tengas una variedad de elementos para combatir, que solo ir a la zona de batalla con una clase de monstruos y con posibilidades de no salir avante en este combate.



Para que comprendas un poco más sobre el tipo de cartas o tarjetas que manejas en cada encuentro, te explicaremos brevemente cada uno de los diferentes tipos diferentes de tarjetas que podrás obtener dentro del juego y con las cuales, deberás combatir a tus rivales, claro esta, siempre te recomendamos que haya un buen balance en tu Deck para que puedas luchar contra tu adversario sin temor a ser derrotado.

Monster Cards

Las monster cards, son el principal tipo de cartas en tu Deck, cada una, cuenta con movimientos de ataque o defensa. Estas cartas, las puedes emplear para atacar a tu rival (ya sea en ataque indirecto o directo) o proteger a tus demás tarjetas de ataques enemigos.
En cada turno, tendrás la oportunidad de bajar una de estas cartas y ponerla boca abajo en modo de defensa. Todos los monstruos cuentan con un nivel especifico, este se indica por el número de estrellas en la tarjeta. Dependiendo del nivel de tu monstruo, será el sacrificio que necesitas para invocarlo, por ejemplo, si quieres llamar un monstruo de nivel 5-6, necesitaras sacrificar un monstruo que previamente hayas bajado al campo de batalla y mandarlo al Graveyard, pero si quieres invocar a un monstruo de nivel 7 o superior, tendrás que sacrificar a 2 monstruos del campo de batalla.



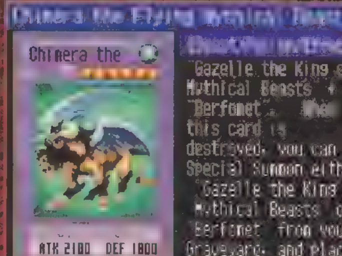
Dark Magician
[Spellcaster]
The ultimate wizard in terms of attack and defense.

Celtic Guardian
Celtic Guard
ATK 1400 DEF 1200
An elf who learned to wield a sword, he baffles enemies with lightning-swift attacks.

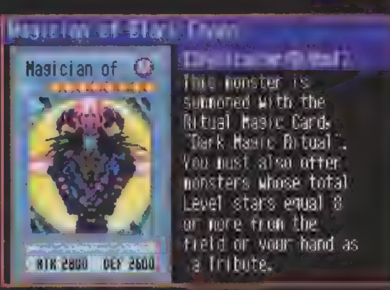
Cada monstruo tiene un atributo y un tipo, los atributos pueden ser: Earth, Wind, Water, Fire, Light y Dark, mientras que los tipos pueden ser: Dragon, Beast-Warrior, Fairy, Fish, Aqua, Spellcaster, Beast, Insect, Sea Serpent, Pyro, Zombie, Winged Beast, Dinosaur, Machine, Rock, Warrior, Fiend, Reptile, Thunder y Plant.

Fusion Monsters:

Este es un tipo diferente de monstruos y una vez que los agregues a tu Deck, irán directamente a un lugar llamado Fusion Deck. Para invocarlos, debes tener todos los monstruos que hacen la fusion en cualquier combinación de tu mano o del campo de batalla y, debes usar la magia Polymerization para unificarlos en un Fusion Moster. Estos fusion monsters, son realmente poderosos y tienen habilidades muy particulares.

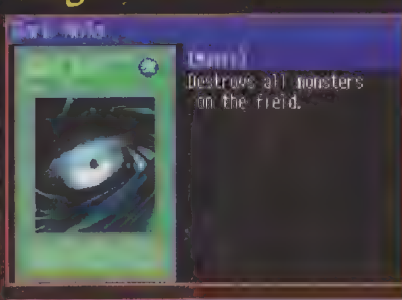


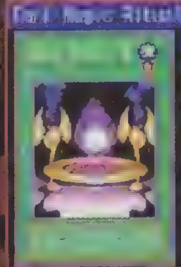
Ritual Monsters:



Para invocar a estos monstruos, necesitaras primero que nada, tener al ritual card en tu mano y así, llevar a cabo el ritual de sacrificio de monstruos de tu mano o del campo de batalla, hasta que el hayas sacrificado tantos niveles como se menciona en la ritual card podrás emplear a este monstruo.

Magic Cards:





Hay muchas tarjetas mágicas y cada una tiene efectos muy peculiares, hay 6 diferentes tipos de magic cards: Normal magic cards, equip magic cards, field magic cards, continuous magic cards (estas permanecen en el campo y haciendo sus efectos hasta que sean destruidas), Ritual magic y quick-play magic cards. Las magic cards, pueden ser únicamente activadas en tu turno, con la excepción de las Quick-play magic cards que pueden usarse como trampas que se activan en el turno de tu rival.

¡Es Tiempo de Duelo!

Ahora que ya conoces un poco sobre el tipo de tarjetas que manejas en tu Deck y que ya estas familiarizado con algunos de los monstruos, magias y trampas, es tiempo de que conozcas un poco sobre el Duelo, o el enfrentamiento que se lleva a cabo entre 2 jugadores de Yu-Gi-Oh! Una vez que tengas elegido a tu oponente (ya sea CPU o un amigo), aparecerá una pantalla donde debes elegir entre piedra, papel o tijera, esto con el fin de ver quien es el que iniciara el primer turno en el encuentro.



Debes saber, que para ganar, necesitas ciertos requisitos, como: Eliminar a tu oponente mediante reduces su energía con tus ataques hasta llegar a cero o, si tu oponente se queda sin cartas por mencionar algunos ejemplos.

Ya dentro de la batalla, podrás ver que hay 6 fases por turno, por lo que te explicaremos que hay que hacer en cada una de estas partes del juego.

Draw Phase:

Aquí, debes tomar una carta de tu Deck para subirla a tu mano. Este movimiento es fundamental para seguir jugando.

Main Phase 1:

Aquí puedes usar magic cards o trap cards y ponerlas en el campo (boca abajo), además, podrás invocar a algún monstruo en modo de ataque (boca arriba), o poner a alguno de tus monstruos en campo de batalla en posición de defensa (boca abajo). Recuerda que solo puedes hacer esto una vez por turno.

Standby Phase:

En esta fase, no es necesario que hagas algo, sin embargo, los efectos de ciertas cartas ocurren en la fase de StandBy, como son las magic cards.

Attack Phase:

Esta es quizás la fase que más nos gusta, ya que aquí es donde atacamos a nuestro oponente ya sea directa o indirectamente, a continuación te explicaremos un poco sobre la fase de ataque.

Combate:

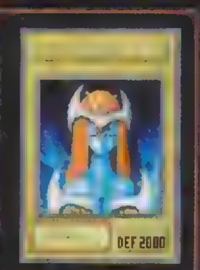
Esto ocurre durante la fase de ataque de un jugador y es la forma principal con la que puedes dañar los puntos de vida de tu oponente. Cada monstruo cuenta con una cantidad de puntos de ataque y defensa, si el monstruo esta en el modo de ataque, estará usando los puntos de modo de ataque, pero si esta en modo de defensa, usara la cantidad de puntos de defensa marcados en la tarjeta. Cada monstruo podrá únicamente atacar 1 vez por turno.



Atacando:

Los únicos monstruos que pueden atacar, son los monstruos posicionados en modo de ataque. En batalla, si un monstruo ataca a otro monstruo, el monstruo con el menor puntaje de ataque será destruido y mandado directamente al Graveyard.





Main Phase 2:

Aquí [illegible] que en la Main Phase 1.

End Phase:

Finalizas todos los movimientos y cedes el turno a tu oponente.

Como dato final, te proporcionaremos unos S.O.S. sobre este juego que estamos seguros serán de tu utilidad. Así que no se diga más y checa la siguiente información:

Agiliza el tiempo del Duelo:

En la pantalla de Piedra, Papel y Tijera, mantén presionado el botón R hasta que de inicio el Duelo.

Habilita a Bandit Keith:

Para poder accionar a este personaje, necesitas tener 5 victorias más, que las perdidas con cada personaje.

Habilita a Duke Devlin:

Derrota a los siguientes personajes, por lo menos una vez: Yugi Muto, Tea, Joey, Basura, Seto Kaiba, Ishizu, Rex, Weevil, Solomon, Mai, Espa Roba, Mako, Kokuba, Bandit Keith, Maximillion Pegasus, Seeker/Rare Hunter, Strings, Odion, Umbra & Lumis, Arkana, Marik y Shadi.

Habilita el Free Mode:

Derrota todos los Duelos limitantes una vez.

Habilita el Ghost Hideout:

Para habilitar el Ghost Hideout, derrota a todos los fantasmas por lo menos una vez. Después de que hayas derrotado al último de ellos, podrás ver una escena con Grandpa Yugi y Tea. Lo siguiente es que Tea te conducirá al Ghost Hideout donde se llevará a cabo un Duelo. Después debes pelear contra otros fantasmas hasta que llegues a la escena final donde te enfrentarás a Marik. Después de que completes la Ghost Hideout, Habilitarás a todos los Ghost/Rare Hunters para competir y jugar libremente con ellos.

Habilita a Pegasus:

Obtén una Toon World Card y busca por los alrededores de Battle City, con ello, Pegasus se mostrará como un duelista con el que no habías peleado.

Habilita a Mokuba:

Para conseguir esto, tendrás que perder 5 Duelos, sin importar contra que duelista compitas.

Cadenas

Las cadenas ocurren cuando los duelistas juean 2 o más Magir o Trap Cards. Debido a ello, hay ciertas reglas que aplican para las cadenas, así que pon atención a lo siguiente:

Cadena 1

El efecto de la Magic Card, Normal Trap o Effect Monster Card quedarán accionadas.

Cadena 2

El duelista opuesto activa una Quick-Play Magic o Trap Card para contraatacar la cadena 1.

Cadena 3

Una Counter Trap Card es jugada para contraatacar la cadena número 2.

Cadena 4

Una Counter Trap Card es jugada para contraatacar a la cadena número 3.



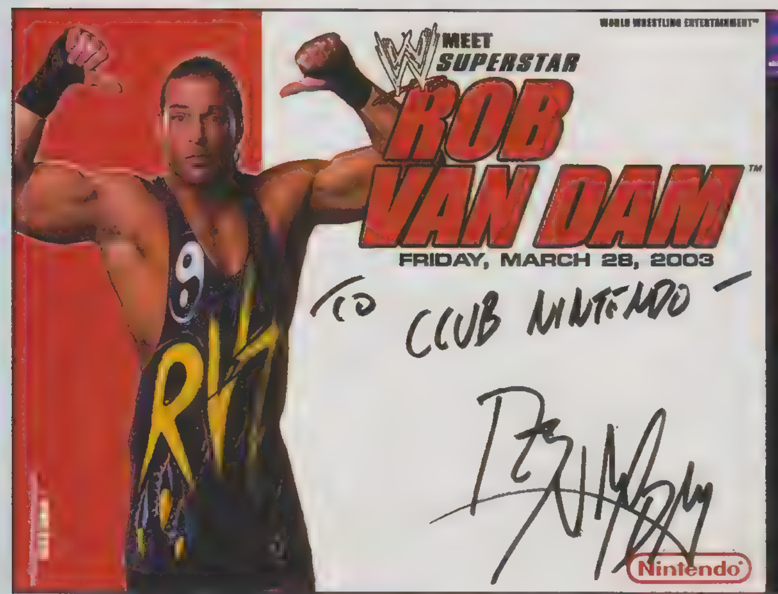
El control de los profesionales.

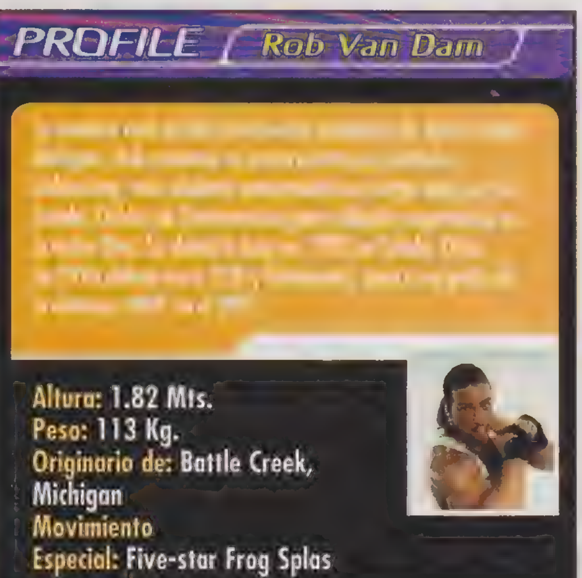


¿Qué tal chavos, cómo han estado? Ya tenía tiempo que no los saludaba; esta vez voy a platicarles acerca de la compañía más prestigiada de lucha libre, la WWE. Esta es una empresa que reúne a los mejores exponentes de la lucha libre mundial y, es tanta su fama, que desde hace ya mucho tiempo se han lanzado varios juegos basados en los encuentros de lucha libre para los diferentes sistemas de Nintendo y por eso, esta vez vamos a profundizar un poco para que todos sepan por qué es tan importante.

La lucha libre es un deporte que aunque no lo parezca, es muy popular en todo el mundo. Existen varias compañías que ofrecen su espectáculo en muchos países y tienen en sus filas a luchadores de fama internacional que seguramente conoces. En E.U.A. puedes encontrar a la WWE, la NWO y la WCW (que ahora pertenece a la WWE) las cuales textualmente "se pelean" por llamar la atención de su publico. Aquí en México tenemos a compañías como la "AAA", la "LLL" y el "CMLL" que también ofrecen luchas espectaculares y muy reales... pero no vamos a hablar de ellos por el momento.

Hoy en día hay muchos videojuegos que intentan plasmar de manera real y divertida este deporte y una de las mejores franquicias es la de la WWE, demostrándolo desde hace tiempo con títulos como WWF Wrestlemania 2000 para el N64, WWF Betrayal para el Game Boy Color, WWE





Road to Wrestlemania para GBA y más recientemente WWE Wrestlemania X8 y WWE Crush Hour para el Nintendo GameCube. Cada uno de esto títulos en su momento te ha emocionado, entretenido y toda la cosa, pero de pura casualidad ¿tienes idea de qué significa WWE?

WWE

La WWE patrocina varios eventos como RAW y Smackdown donde sus estrellas luchan por ganar varios campeonatos, pero sin duda, el mejor de todo los eventos es "Battle Royal" donde los luchadores de la WWE salen al ring para convertirse en el gran campeón.

Entre algunos de los luchadores que destacan de la WWE encontramos a Chris Jericho, Goldberg, Rob Van Dam, Booker T, The Rock, Stone Cold Steve Austin, Chavo Guerrero, Hulk Hugan, Rey Mysterio y Undertaker; entre otros, claro, sin dejar de mencionar a las Divas como Stacy Keibler, Terri, Trish Stratus, Sable o Dawn Marie. Como te habrás dado cuenta, en la lista aparecen nombres de luchadores latinos, esto es porque la WWE siempre está dispuesta a recibir a hombres y mujeres que tengan talento y carisma.

WWF

Tal vez no lo sabias, pero antes la WWE se conocía como WWF. WWF quería decir World Wrestling Federation, pero el problema es que ya existía una organización con las mismas siglas; la WWF o World Wildlife Fund. La WWF se dedica a preservar el medio ambiente y procura el cuidado de animales en peligro de extinción entre otras cosas. Por ello la WWF cambió su nombre a WWE (World Wrestling Entertainment), para evitar las confusiones. Ahora las nuevas siglas de la WWE reflejan su nueva meta que es la de entretener su público.

MAS ALLA DE L RING

Gracias a la WWE muchos de los luchadores se han vuelto estrellas de Hollywood participando en el rodaje de varias películas. Tal es el caso de The Rock, quien apareció en "The Mummy Returns" y "The Scorpion King" o Goldberg quien le dio vida al personaje de "Romeo" en la película "Soldado Universal 2". También hay veteranos en esto de la actuación como "Hulk Hogan", quien ha hecho varias películas aumentando su popularidad.



PROFILE *Stacy Keibler*

Antes de convertirse en una súper estrella, Stacy fue fisico terapeuta, porrista de los Ravens de Baltimore, Modelo, chica WCW nitro, e incluso realizo algunos comerciales de TV.
Ella comenzó su carrera en 1999 cuando gano el concurso de chica nitro de la WCW, más adelante cambiaria su nombre por el de Sky, Skye y por último por el de Miss. Hancock.
Al cabo del tiempo anunció su retiro, pero sorpresivamente el 14 de junio del 2001 regresó a la lucha libre de la mano de Shane Mc Mahon, el nuevo dueño de la WCW y conservando su nombre original.

Altura: 1.55 Mts.
Peso: 58 Kg.
Medidas: 87, 60, 89
Originario de: Baltimore Maryland

Hay otros que aprovechan ciertas características para crearse fama, por ejemplo, el entrenador de Rob Van Dam aprovechó el parecido de Rob, con la súper estrella Jean-Claude Van Damme para crearle mayor fama o Stone Cold Steve Austin que aprovecha el nombre de un personaje muy famoso en la década de los 70 que se llama Coronel Steve Austin, del programa "The Six Million Dollar Man" (quizá lo conozcas más como el hombre biónico).

HAY TIEMPO PARA LOS FANS

Aunque estos famosos personajes son súper populares y cualquiera diría que no tienen tiempo para nada, 3 de las WWE Superstars se dieron el tiempo de darnos sus autógrafos.

El camino a la fama no siempre es fácil y como te diste cuenta, todos tuvieron que esforzarse mucho para conseguirlo, pero finalmente han alcanzado la cúspide. Si te interesa conocer más acerca de ellos puedes visitar el sitio www.wwe.com para enterarte de todos los eventos especiales que ocurren en la WWE.

En este sitio podrás acceder a todos los perfiles de los luchadores de la WWE que forman parte de RAW y Smackdown; y aunque el sitio es completamente en inglés, eso no impedirá que al menos puedas ver las fotos de todos ellos.

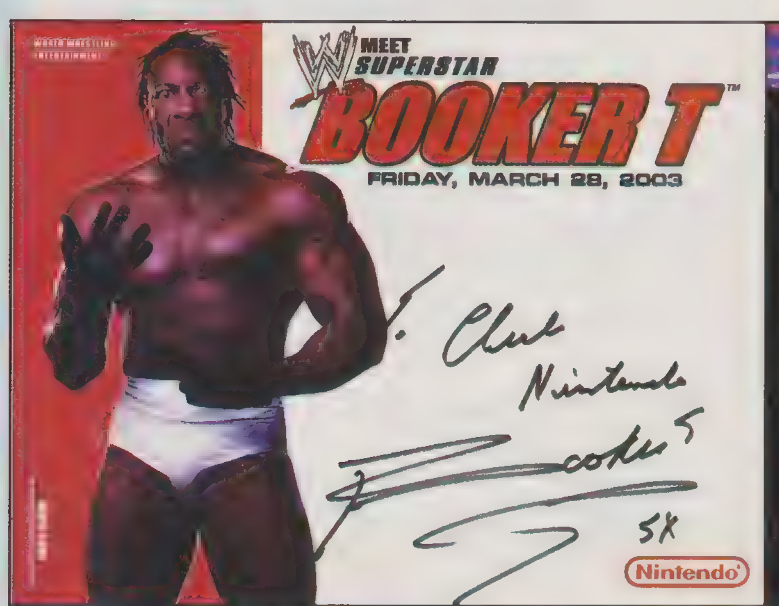
Además, puedes visitar otros sitios más personalizados como el de Stone Cold (wwwstonecold.com), The Rock (www.Therock.com) o el de Goldberg (http://goldberg.wwe.com/). En cada uno de ellos veras arte, fotos, información personal y algunas noticias relevantes sobre su carrera. También hay otros sitios de interés como la tienda virtual de la WWE donde podrás adquirir una gran cantidad de artículos de tus luchadores favoritos, aunque la sección mas visitada de todas es www.wwedivas.com, este es un espacio dedicado a la belleza, donde puedes disfrutar de galerías de fotografías de las Divas WWE, tener acceso a videos e incluso puedes comprar uno que otro recuerdito de ellas para que nunca las olvides.

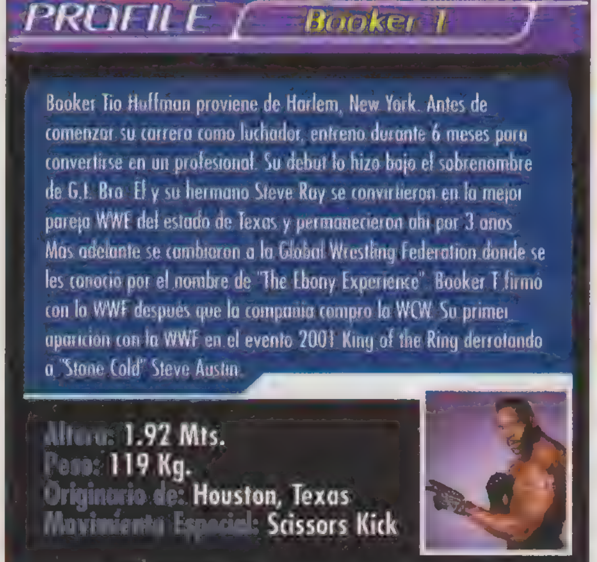
Hablando de Divas, entérate de una vez que aparecerán en el próximo gran juego de la THQ, WWE Wrestlemania XIX el cual tiene como fecha de salida tentativa agosto del presente año. El juego ahora se enfoca en 5 puntos muy importantes para que los principiantes puedan "agarrarle el hilo" desde el inicio. Ahora ya no importa si eres un novato o todo un profesional en esto de las luchas, de todas formas el juego lo podrás disfrutar al máximo.

THQ ha puesto mucho empeño en este título, y ha incluido un amplio repertorio de luchadores y movimientos para que sea considerado como uno de los más divertidos de todos los tiempos. De hecho, el equipo de desarrollo trabajó en un sistema que mejora la jugabilidad sin que se vuelva tediosa o aburrida, logrando que el CPU detecte el patrón de ataque de los jugadores ajustándolo a sí mismo para definir sus tácticas; y además agrega animaciones mucho más reales en el proceso.

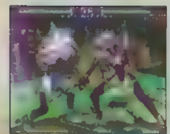
Asimismo, se está trabajando en detalles como el público, el sonido, efectos ambientales especiales y ángulos dramáticos de la cámara para aumentar la intensidad de las luchas, que junto con el nuevo factor "wow", logrará que los jugadores se queden con la boca abierta al ver el juego; por eso pulieron los detalles, a tal grado que cuando lo veas, quedarás impresionado.

Como te podrás dar cuenta, el mundo de la WWE es inmenso, hay mucho que ver, pero sobre todo, hay mucho que disfrutar. Si puedes, date la oportunidad de checar los juegos basados en la WWE, no te arrepentirás, claro, a menos que de plano no te guste la lucha libre o te lo tengan prohibido en tu casa.





MANTEN TU OJO ABIERTO PARA LOS BRILLANTES NUEVOS TITULOS.


Soul Calibur® II

Metal Gear Solid®
The Twin Snakes


F-Zero® GX


Star Wars® Rogue Squadron® III Rebel Strike™


Mario Kart®: Double Dash!!


Final Fantasy®
Crystal Chronicles™


1080°™: Avalanche

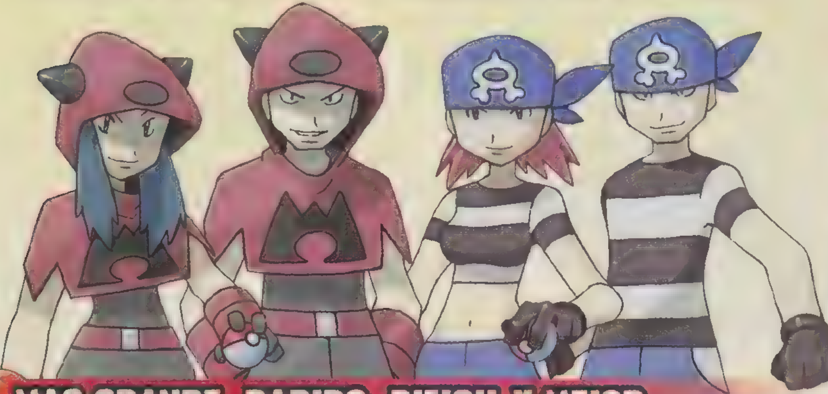




Pokémon Ruby Version / Pokémon Sapphire Version

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Llevas dos Gym Bagdes, faltan seis. Pero tu jornada para ser el mejor se verá interrumpida al encontrarte en medio de una guerra entre dos equipos elementalmente opuestos. En esta ocasión te ayudaremos a enfrentarte a los caóticos eventos siguientes de esta gran aventura.



MAS GRANDE, RAPIDO, DIFICIL Y MEJOR

Los equipos Aqua y Magma tienen ideas opuestas acerca del ambiente, cosa que verás en sus encuentros. Tu equipo Pokémon y tus habilidades en batalla te ayudarán a pasar por encima de este conflicto. Continúa a la Ruta 110, donde Pokémon salvajes, entrenadores y la famosa Trick House esperan impacientemente.

Entrenadores de la Ruta 110

(01) **Pokéfan Isabel**
Plusle ♀ L15 / Minun ELC ♀ L15

(02) **Youngster Timmy**
Poochyena DRK ♂ L12 / Electrike ELC ♂ L14 / Aron STL GRD ♂ L16

(03) **Collector Edwin**
Lombre GRS WTR ♂ L14 / Nuzleaf GRS DRK ♂ L14

(04) **Psychic Edward**
Abra PSY ♂ L16

(05) **Fisherman Dale**
Tentacool WTR PSN ♂ L12 (x2) / Wailmer WTR ♂ L15 / Tentacool WTR PSN ♂ L9

CAMINO RAPIDO A CIUDAD SLATEPORT

Las versiones Pokémon Ruby y Sapphire ofrecen muchas razones para retroceder en tu juego; desde encontrarte con personajes importantes, hasta obtener ítems raros. El camino de ciclistas es una manera rápida de llegar a Slateport, pero no podrás usarla hasta que tengas la Acro BIke o la Mach Bike en ciudad Mauville.



(06) **Psychic Jaclyn**
Abra PSY ♂ L16

(07) **Triathlete Abigail**
Magnemite STL L17

(08) **Triathlete Anthony**
Magnemite STL L16 (x2)

(09) **Triathlete Benjamin**
Magnemite STL L17

(10) **Triathlete Jasmine**
Magnemite STL L15 (x2) / Voltorb L7

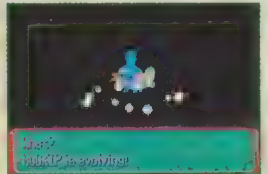
(11) **Triathlete Jacob**
Voltorb L7 (x2) / Magnemite STL L15

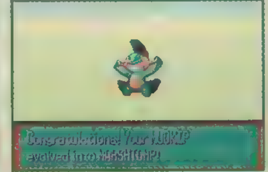
RUTA 110

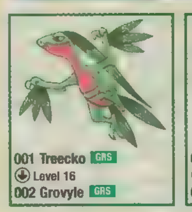
BERRIES
SEASIDE CYCLING ROAD
RIVAL
TRICK HOUSE
DIRE HIT
SEASIDE CYCLING ROAD

¿EVOLUCIONAR O NO EVOLUCIONAR?

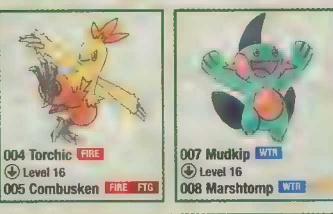
Cuando tu primer Pokémon obtenga la suficiente experiencia para evolucionar, su status subirá y aprenderá un movimiento que su versión anterior no sabrá. No obstante, si no evoluciona aprenderá dos movimientos diferentes. Puedes cancelar con B.







001 Treecko GRS
Level 16
002 Grovyle GRS



004 Torchic FIRE
Level 16
005 Combusken FIRE FTG

007 Mudkip WTR
Level 16
008 Marshtomp WTR

POKéMON EXCLUSIVOS DE LAS VERSIONES RUBY Y SAPPHIRE

La única manera de atrapar a todos los Pokémon es intercambiando a los que no aparecen en cada versión. Tienes muchas opciones de intercambio pues cada versión contiene sus Pokémon exclusivos. Aquí te indicamos los Pokémon exclusivos del lado oeste de Hoenn, hay más del lado este.

POKéMON DE LA VERSION SAPPHIRE:



#19 Lotad



#20 Lombre



#68 Sableye



#124 Seviper



#125 Lunatone

POKéMON DE LA VERSION RUBY:



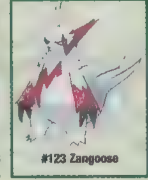
#22 Seedot



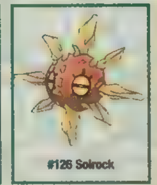
#23 Nuzleaf



#69 Mawile



#123 Zangoose



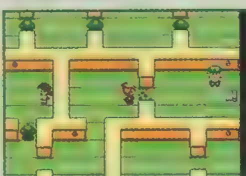
#126 Solrock

LA TRICK HOUSE: MULTIPLICA POR OCHO LA DIVERSION

Hay un acertijo y un misterio encerrado en la enigmática casa llamada Trick House. Cuando entras por primera vez aquí, el Trick Master tendrá un laberinto listo para ti. Si resuelves dicho laberinto y derrotas a los personajes que están dentro. ganarás un gran premio. Regresa cada vez que obtengas una Badge, el Trick Master tendrá un nuevo reto para ti.



Primer Visita



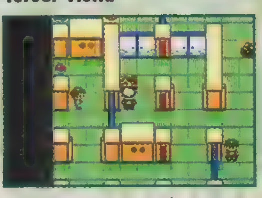
El primer laberinto es algo simple. Usa el movimiento Cut para cortar los árboles que te bloquean el camino y derrota a los entrenadores hasta la salida norte. Obtendrás un Rare Candy.

Segunda Visita



Regresa después de obtener la Dynamo Badge. El laberinto ahora tendrá pisos falsos y entrenadores con Pokémon de mayor nivel. Si puedes pasar la casa, obtendrás la Timer Ball.

Tercer Visita



Entra nuevamente después de obtener la Heat Badge para encontrar otro diseño. Debes usar el movimiento Rock Smash para pasar por el laberinto de entrenadores y ganarás la Hard Stone.

Encuentra a tu rival y el Itemfinder



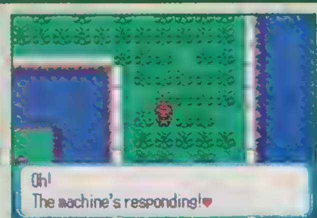
Los Pokémon de tu rival

Mudkip WTR	Wailmer WTR L18 Numel FIRE L18 Grovyle GRS L20
Torchic FIRE	Shroomish GRS L18 Numel FIRE L18 Marshtomp WTR L20
Treecko GRS	Wailmer WTR L18 Shroomish GRS L18 Combusken FIRE FTG L20

Cuando te dirijas al norte en la Ruta 110, te encontrarás con tu rival, quien pondrá a prueba tu habilidad de batalla. El equipo de tu rival variará dependiendo de qué Pokémon elegiste al principio. Si logras derrotar a tu rival, obtendrás el útil Itemfinder.

EL ITEMFINDER: VENTAJAS INVISIBLES

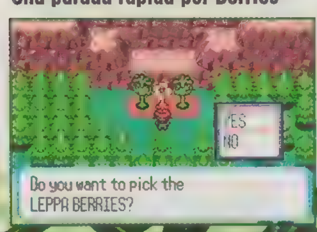






Cuando activas el Itemfinder, el artefacto escaneará todo alrededor por ítems ocultos. Si detecta uno, voltearás hacia donde se encuentra. Presiona A para buscar en el sitio frente a ti. Si no encuentras nada, cambia de dirección y úsalo de nuevo. Pronto encontrarás el lugar exacto.

Una parada rápida por Berries



Antes de alejarte demasiado por la Ruta 110, toma una pequeña desviación por la Ruta 103. Cosecha las cuatro Cherri Berries y las dos Leppa Berries aquí. Son muy útiles en batalla, pónselas a los Pokémon.

Entrenadores de la Ruta 103

(12) **Aroma Lady Daisy**
Roselia GRS PSN ♀ L16

(13) **Twins Amy and Liv**
Plusle ♂ L16 /
Minun ♂ L16

(14) **Pokéfan Miguel**
Skitty NRM ♀ L16

(15) **Fisherman Andrew**
Magikarp WTR ♂ L5 /
Tentacool WTR PSN ♂ L10 /
Magikarp WTR ♂ L15



PODER EN MAUVILLE

La ciudad Mauville es un gran cruce de caminos y no podrás ir muy lejos sin Rock Smash, la HM que abre nuevos horizontes. Puedes obtenerla fácilmente, pero debes derrotar al líder del gimnasio de Mauville para obtener la badge que te permitirá usar Rock Smash fuera de la batalla.

CIUDAD MAUVILLE

POKéMON GYM
POKéMON CENTER
RYDEL'S CYCLES
WALLY
POKéMON MART
HM 06
GAME CORNER
COIN CASE
X SPEED

RUTA 118

16
17
18

Obtén la HM Rock Smash



Obtener la HM 06, Rock Smash es algo muy simple. Entra en la casa al sureste de ciudad Mauville y habla con el sujeto dentro. El te dará la HM 06 y te explicará que sirve para romper algunas rocas y para perseguir a los Pokémon que a veces se ocultan en las rocas.

POKéMON MART DE CIUDAD MAUVILLE

Antidote	100	Poké Ball	200
Awakening	250	Super Potion	700
Dire Hit	650	X Accuracy	950
Great Ball	600	X Attack	500
Guard Spec	700	X Defend	550
Paralyze Heal	200	X Speed	350

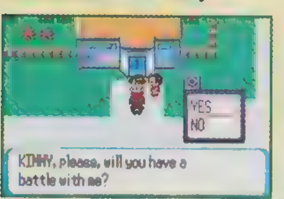
Entrenadores de la Ruta 118

(16) **Aroma Lady Rose**
Shroomish GRS ♀ L16 /
Roselia GRS PSN ♀ L16

(17) **Fisherman Wade**
Carvanha WTR DRK ♂ L17

(18) **Guitarist Dalton**
Magnemite STL L15 (x2) /
Whismur NRM ♂ L15

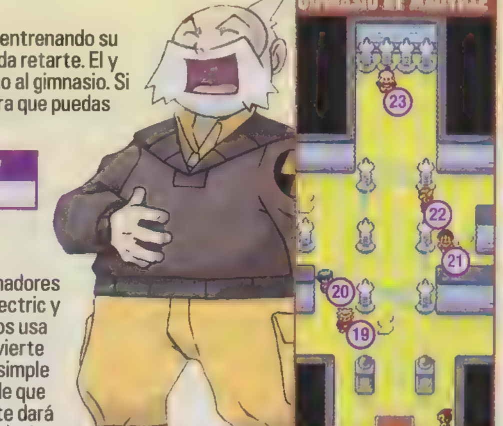
Reencuentro con Wally



Como tu rival, Wally está entrenando su equipo Pokémon y le agrada retarte. El y su papá bloquean el camino al gimnasio. Si lo derrotas, se moverá para que puedas entrar y retar al líder.

El Pokémon de Wally

Ralts PSY ♂ L16



Entrenadores del gimnasio

(19) **Guitarist Kirk**
Electrike ♂ L18 /
Magnemite STL L18

(20) **Youngster Ben**
Zigzagoon NRM ♂ L19

(21) **Battle Girl Vivian**
Meditite FTG PSY ♀ L19

(22) **Guitarist Shawn**
Voltorb STL L17 (x3)

(23) **Leader Wattson**
Magnemite STL L22 /
Voltorb L20 /
Magneton STL L23
Obtén la Dynamo Badge y la TM 34

Acaba con el gimnasio local

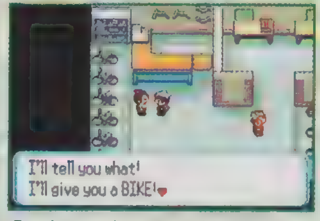


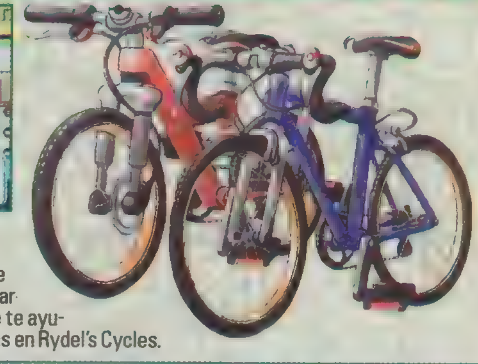
Wattson y sus entrenadores usan Pokémon tipo Electric y Steel, pero uno de ellos usa Meditate, el cual convierte cualquier plan en una simple estrategia. Después de que derrotes a Wattson, te dará la TM 34 (Shock Wave) y la Dinamo Badge.



Para ocasionarle un gran daño a los Pokémon tipo Electric y Steel de Wattson, usa el movimiento tipo Ground de Geodude, Magnitude. Para apoyar, usa los ataques tipo Fighting de Makuhita, son efectivos contra el tipo Steel.

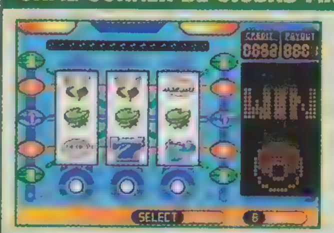
LAS BICICLETAS ACRO Y MACH





Puedes caminar sin problemas por ciudad Mauville, pero necesitarás llantas para llegar a otras partes de Hoenn. La Acro Bike te permite pasar por algunos puentes y la Mach Bike te ayudará con su rapidez. Consigue ambas en Rydel's Cycles.

GAME CORNER DE CIUDAD MAUVILLE



Puedes jugar tragamonedas y ruleta en la Game Corner de ciudad Mauville si tienes monedas. Si logras ganar, podrás obtener las TM y los muñecos Secret Base que venden ahí; pero necesitarás una Coin Case para jugar. Cambia un Harbor Mail (disponible en ciudad Slateport) con la niña de la casa de junto por la Coin Case.

POKéMON DAY CARE



En este lugar puedes dejar a tus Pokémon para que suban de nivel. Tu Pokémon aprenderá nuevos movimientos mientras están ahí, pero no evolucionarán aún si llegan al nivel necesario, esperarán a estar en tu poder y llegar al próximo nivel. Dos Pokémon pueden producir huevos si los dejas aquí.



Entrenadores Pokémon de la Ruta 117

(24) **Sr. and Jr. Anna and Meg**
Zigzagoon NRM ♂ L16 / Makuhita FTG ♂ L18

(25) **Triathlete Dylan**
Doduo NRM FLY ♂ L18

(26) **Pokémon Breeder Lydia**
Wingull WTR ♀ L12 / Goldeen WTR ♀ L12 / Roselia GRS PSN ♀ L12 / Shroomish GRS ♀ L12 / Marill WTR ♀ L12 / Skitty NRM ♀ L12

(27) **Triathlete Maria**
Doduo NRM FLY ♀ L18

(28) **Bug Maniac Derek**
Nincada BUG ♂ L15 / Beautifly BUG FLY ♂ L15 / Dustox BUG DRK ♂ L15

(29) **Pokémon Breeder Isaac**
Whismur NRM ♂ L12 / Zigzagoon NRM ♂ L12 / Makuhita FTG ♂ L12 / Aron STL ♂ L12 / Poochyena DRK ♂ L12 / Taillow NRM FLY ♂ L12

RUTA 117

REVIVE
POKéMON DAY CARE
BERRIES
GREAT BALL

MAS PODER EN VERDANTURF

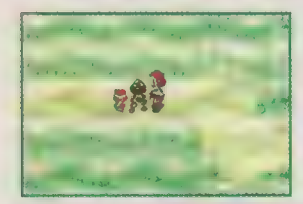
Con el poder extra de Rock Smash, puedes obtener la HM 04 (Strength) en el cercano pueblo Verdanturf e incrementar tus poderes aún más. Mientras andas por aquí, entra en tu primer concurso Pokémon, una nueva manera de competir con Pokémon que le dará un gran giro a tu juego.



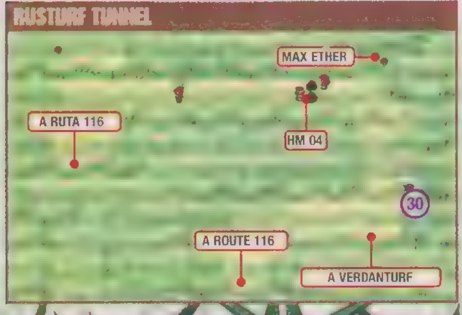
Pokémon Mart del pueblo Verdanturf

Antidote	100	Nest Ball	1,000
Awakening	250	Paralyze Heal	200
Burn Heal	250	Repel	350
Fluffy Tail	1,000	Super Potion	700
Great Ball	600	X Special	350
Ice Heal	250		

No te dejes engañar por las piedras



En el cercano Rusturf Tunnel, una barrera de rocas separa a una pareja. Reúnelas usando Rock Smash. Como prueba de su agradecimiento, el hombre te dará la HM 04 (Strength). Podrás usarla fuera de la batalla cuando tengas la Heat Badge.

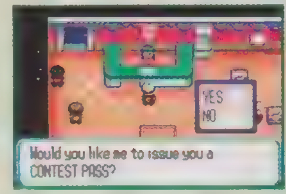


Entrenadores del Rusturf Tunnel

(30) **Hiker Mike**
Geodude RCK ♂ L16 (x2) / Machop FTG ♂ L16

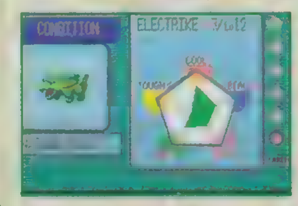
CONCURSOS POKéMON: UNA NUEVA MANERA DE COMBATIR

Si las novedosas peleas dobles no te cambiaron el enfoque de cómo entrenar a tus Pokémon, los concursos Pokémon te cambiarán la vida. Después de que consigas el Contest Pass en Vendanturf, podrás entrar en cualquiera de los cuatro concursos a todo lo largo de Hoenn.



Concursos Pokémon: Primer juicio

Primero presentarás un solo Pokémon al público para que le aplaudan. El tuyo vencerá a los otros tres si tiene mejor condición en los tipos de concurso: Cool, Beauty, Cute, Smart y Tough.

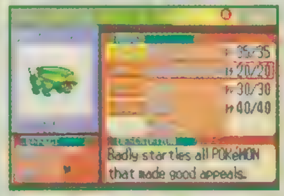




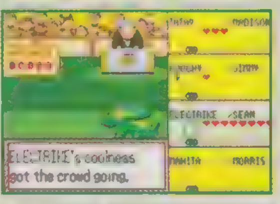
Prepara a tu Pokémon para el primer juicio dándole Poké Blocks que mejoren sus condiciones para cada uno de los concursos.

Concurso Pokémon: Segundo Juicio

Los movimientos de batalla siempre siguen después del primer juicio. En cada uno de los cinco turnos, deberás ordenar a tu Pokémon que muestre el movimiento correcto en el momento preciso para ganar.



Cada turno, tu Pokémon debe realizar uno de sus cuatro movimientos, los cuales tienen un efecto diferente entre los concursos y las batallas. Los movimientos ganan corazones, quitándoselos a los otros participantes. Cada movimiento también tiene una condición relativa al tipo Cool, Beauty, Cute, Smart y Tough. Un Pokémon gana más corazones si el tipo es igual al del tipo de concurso.



Tu Pokémon tomará su turno antes si lo hizo bien en el turno pasado. Elige el movimiento con cuidado. Algunos movimientos funcionan mejor si lo realizas antes que los demás competidores. Antes de meter a un Pokémon en un concurso, asegúrate de que tenga movimientos que sean efectivos en varias ocasiones durante el transcurso de un turno.



Realizando el movimiento correcto en el momento justo te llevará lejos, pero no vencerás a los competidores en los rangos Hyper o Master si no aprendes a aprovechar sus ventajas. Por ejemplo, si el movimiento de tu Pokémon atrae la atención del juez, quiere decir que es el primero de un combo doble. Si ejecutas el siguiente movimiento correctamente, obtendrás una impresionante puntuación.



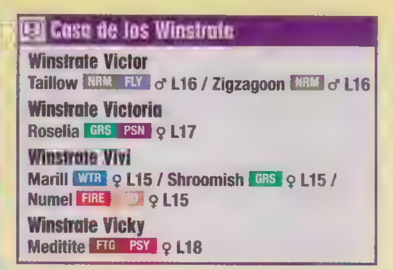


EN BUSQUEDA DE TU DESTINO

Todavía te falta un largo camino antes de enfrentar al siguiente líder de gimnasio, pero pronto enfrentarás un reto inesperado en tu carrera de entrenador. Primero deberás pasar por un desierto para llegar a una cueva llena de Pokémon tipo Fire.

Combate en la casa de los Winstrates





En el camino que te lleva al desierto en la Ruta 111, reta a la familia Winstrate. Pelear con ellos es como una mini versión de la Elite Four, enfrentarás a uno después del otro sin posibilidad de curar a tus Pokémon en el Pokémon Center cercano en Mauville. Si puedes ganarles a todos, obtendrás la Macho Brace de parte de los Winstrate.

Ruta 111 Pokémon Trainers

(31) **Interviewer Gabby and Ty**
Magnemite STL L19 /
Whismur NRM ♂ L19

(32) **Picnicker Irene**
Shroomish GRS ♀ L18 /
Marill WTR ♀ L18

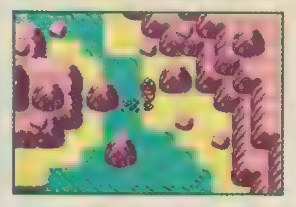
(33) **Camper Travis**
Sandshrew ♂ L19

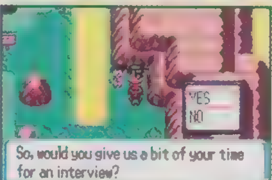
(34) **Cool Trainer Wilton**
Electrike ♂ L18 /
Makuhita FTG ♂ L18 /
Wailmer WTR ♂ L18

(35) **Cool Trainer Brooke**
Wingull WTR FLY ♀ L18 /
Numel FIRE ♀ L18 /
Roselia GRS PSN ♀ L18

(36) **Black Belt Daisuke**
Machop FTG ♂ L19

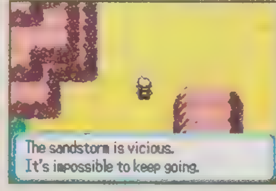
Usa el Rock Smash para limpiar el camino



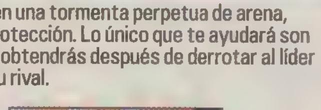


Usa el Rock Smash en las rocas que bloquean el pasaje de la parte superior de la Ruta 111. Prepárate a pelear pues hay posibilidades de que algún Geodude salte de los escombros de las piedras. Después serás retado por un par de entrenadores que querrán peleas dobles. Organiza a tu equipo para que tengas una buena estrategia doble antes de enfrentarlos. Si los derrotas, te entrevistarán para un programa de televisión.

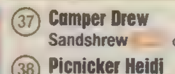
USA LOS GOGGLES EN EL DESIERTO







El desierto está envuelto en una tormenta perpetua de arena, será mejor que uses una protección. Lo único que te ayudará son los Go-Goggles, los cuales obtendrás después de derrotar al líder de Lavaridge, de parte de tu rival.



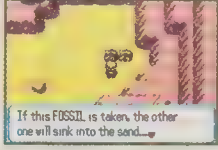
(37) **Camper Drew**
Sandshrew ♂ L24

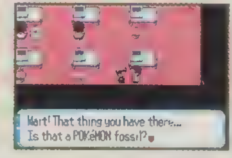
(38) **Picnicker Heidi**
Sandshrew ♀ L23 /
Baltoy PSY L23

(38) **Camper Cliff**
Baltoy PSY L22 (x2) /
Sandshrew GRD ♂ L22

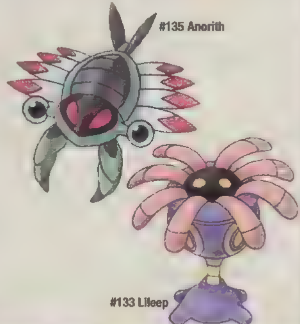
(40) **Ruin Maniac Dusty**
Sandslash GRD ♂ L24

(41) **Picnicker Becky**
Sandshrew GRD ♀ L24



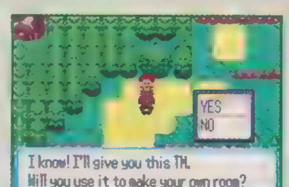


El desierto también contiene otros misterios. Dos de los más obvios se localizan en la parte noreste del desierto, el Claw Fossil y el Root Fossil. Puedes elegir solo uno de ellos, el otro se hundirá en la arena. Lleva el fósil a Devon Corporation en Rustboro, donde un científico revivirá al Pokémon que viene dentro del fósil. El Claw Fossil tiene a Anorith y el Root Fossil a Lileep.


#135 Anorith
#133 Lileep

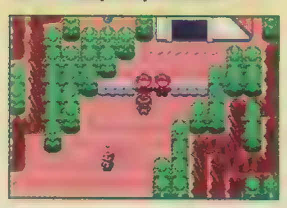
ACONDICIONANDO TU BASE SECRETA

Después de que obtengas la TM 43 (Secret Power) del sujeto de la Ruta 111, puedes usarlo para establecer una base secreta en ciertos lugares en todo Hoenn, haciendo cuevas en rocas, casas del árbol en los árboles y chozas en zonas de pasto. Puedes almacenar muebles y otras cosas más. Puedes empacar de nuevo y cambiarte cuando quieras.





No te busques problemas



Puedes pasar de largo el desierto por el Fiery Path. Dirígete al oeste e la Ruta 112 para llegar. El equipo Aqua o el Magma estarán bloqueando el paso al teleférico, pero no les hagas caso y continúa.

Deja huellas con la Mach Bike



Después de que pases el Fiery Path, podrás continuar al norte por la Ruta 111. En esta parte rocosa hay muchos lugares ocultos para hacer tu base secreta. Para llegar aquí y explorar a tus anchas, debes usar la Mach Bike.

Sé más listo que los Entrenadores Ninja



Dos Entrenadores Ninja e ocultan en la Ruta 113, que lleva al pueblo Fallarbor. Cuando quieras enfrentar al Ninja Lao o a su amigo Lung o bien, evadirlos, debes checar sus cabezas que sobresalen de las partes cenizas del pasto.

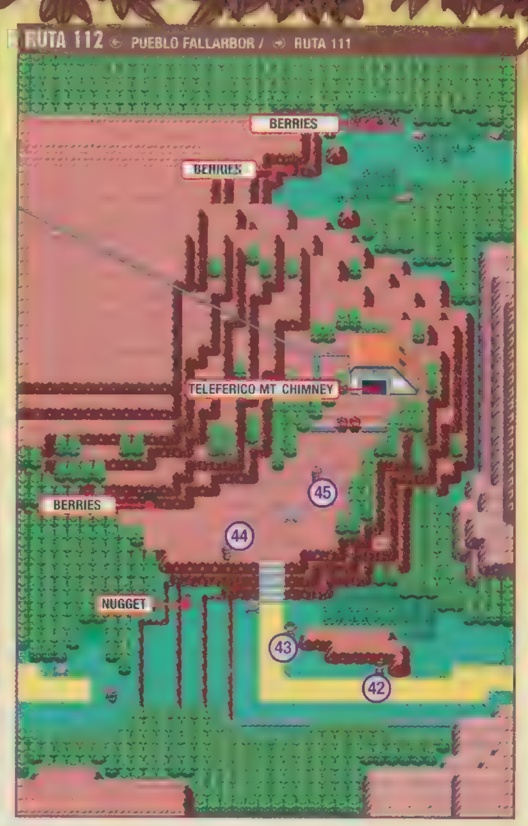
Entrenadores de la Ruta 112

(42) **Camper Larry**
Zigzagoon NRM ♂ L18 / Nuzleaf GRS DRK ♂ L18

(43) **Picnicker Carol**
Taillow NRM FLY ♀ L18 / Lombre WTR GRS ♀ L18

(44) **Hiker Trent**
Geodude RCK GRD ♂ L16 (x4)

(45) **Hiker Brice**
Numel FIRE GRD ♂ L18 / Machop FTG ♂ L18



Entrenadores de la Ruta 113

(46) **Youngster Neal**
Trapinch GRD ♂ L18 / Linoone NRM ♂ L20

(47) **Ninja Boy Lao**
Koffing PSN ♂ L17 (x3) / Koffing PSN ♂ L19

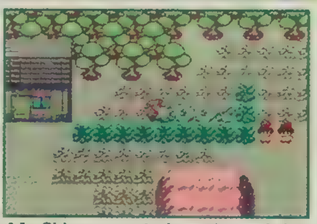
(48) **Parasol Lady Madeline**
Numel FIRE ♀ L20

(49) **Twins Tori and Tia**
Whismur NRM ♂ L20 (x2)

(50) **Ninja Boy Lung**
Nincada BUG GRD ♂ L19 / Ninjask BUG FLY ♂ L19

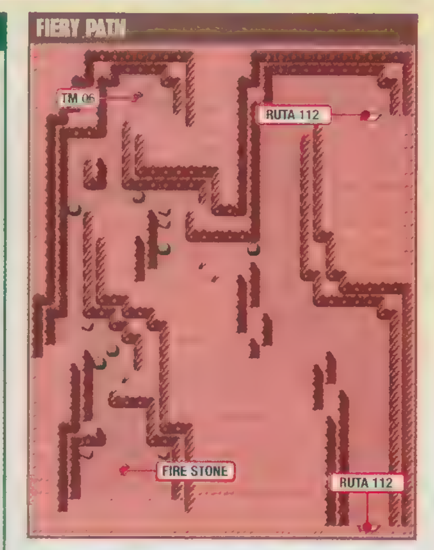
(51) **Youngster Dillon**
Aron STL RCK ♂ L20

EL TALLER DE VIDRIO



Mt. Chimney rocía de ceniza toda la Ruta 113. El artista del taller de vidrio convierte la ceniza en útiles ítems y cosas para tu base secreta. El te dará la Soot Sackrun para que juntes la suficiente ceniza para los ítems que quieras.

Blue Flute	250 Pasos
Yellow Flute	500 Pasos
Red Flute	500 Pasos
White Flute	1,000 Pasos
Black Flute	1,000 Steps
Pretty Chair	6,000 Pasos
Pretty Desk	8,000 Pasos



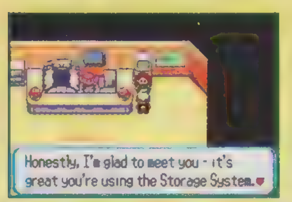


FRUSTRA LOS PLANES GEOLOGICOS DEL EQUIPO

El pueblo Fallarbor no tiene gimnasio Pokémon; pero sí contiene pistas acerca de los planes del equipo Aqua (o Magma), quienes se están preparando para entrar a escena de mala manera.



La Someone's PC tiene una mejora

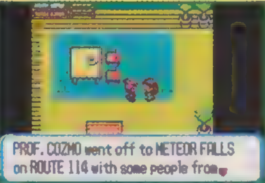


Lanette mejoró el sistema de la PC justo a tiempo para el inicio de tu jornada en Hoenn. Conócela en el Pokémon Center de Fallarbor. Después de hablar con ella, visítala en su casa en la Ruta 114 para obtener un regalo.

POKéMON MART DEL PUEBLO FALLARBOR

Antidote	100	Super Potion	700
Awakening	250	Super Repel	500
Dire Hit	650	X Attack	500
Escape Rope	550	X Defend	550
Great Ball	600	X Special	350
Guard Spec.	700	X Speed	350
Paralyze Heal	200		

Entérate de las noticias de Stellar de Cozmo



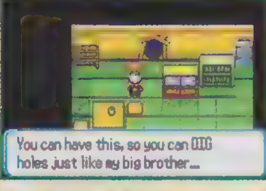
Entra en la casa de Cozmo en Fallarbor para enterarte que el cerebrito fue a Meteor Falls bajo circunstancias sospechosas. Cura a tu equipo y consigue ítems antes de que vayas en busca del científico.

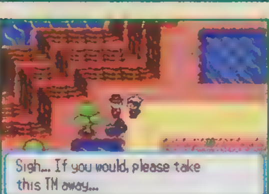
Entrenadores de la Ruta 114

- (52) **Fisherman Nolan** — Barboach WTR ♂ L20
- (53) **Fisherman Claude** — Goldeen WTR ♂ L16 (x3) / Barboach WTR ♂ L18
- (54) **Picnicker Nancy** — Marill WTR ♀ L19 / Lombre WTR GRS ♀ L19
- (55) **Sr. and Jr. Tyra and Ivy** — Roselia GRS PSN ♂ L19 / Graveler RCK ♂ L21
- (56) **Camper Shane** — Sandshrew ♂ L19 / Nuzleaf GRS DRK ♂ L19
- (57) **Pokémaniac Steve** — Aron STL RCK ♂ L20
- (58) **Kindler Bernie** — Slugma FIRE ♂ L19 / Wingull WTR FLY ♂ L19
- (59) **Hiker Lucas** — Geodude RCK ♂ L18 (x3)
- (60) **Hiker Lenny** — Machop FTG ♂ L19 (x2)



Dos TMs para ayudarte

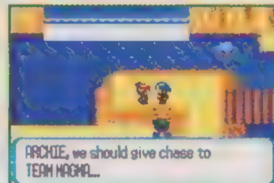




A lo largo de la Ruta 114 que lleva a Meteor Falls, habla con dos personas para que obtengas TMs que te serán de gran ayuda en la cueva siguiente. En la casa del maniático de los fósiles, habla con su hermano para obtener la TM 28 (Dig), la cual te sacará de una cueva cuando un Pokémon la usa fuera de la batalla. El sujeto que está cerca de ahí te dará la TM 05 (Roar), la cual perseguirá Pokémon salvajes en la batalla y hay muchos Pokémon en esta cueva.

Dos equipos y un entrenador a la mitad del camino





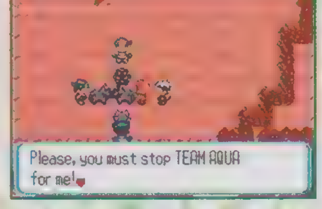
Después de entrar a Meteor Falls, escucharás al equipo Aqua (o Magma) discutir con el Profesor Cozmo acerca de los planes para el meteorito que encontraron. El equipo contrario aparecerá y perseguirá al equipo que estaba, dejándote para enterarte de todo.



También escucharás planes de Mt. Chimney. Dirígete al teleférico; la entrada ya no estará bloqueada, sube a la cima.



Tomando partido para evitar una catástrofe



En la cima de Mt. Chimney, los equipos Aqua y Magma está a punto de enfrentarse con unos Poochyena.

Equipo Magma

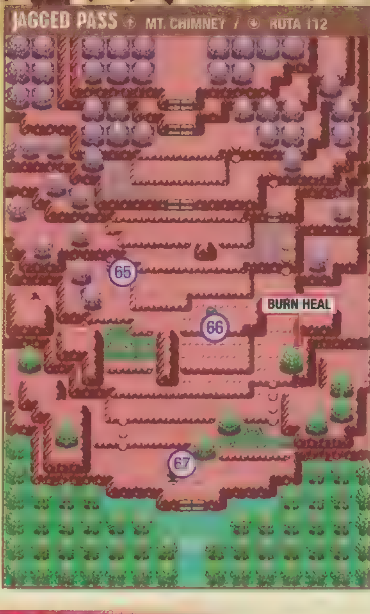
- **Equipo Magma Grunt** — Zubat PSN FLY ♂ L20 / Poochyena DRK ♂ L20
- **Magma Admin Tabitha** — Numel FIRE GRD ♂ L20 (x2) / Poochyena DRK ♂ L20
- **Líder Magma Maxie** — Mightyena DRK ♂ L24 / Golbat PSN FLY ♂ L24 / Camerupt FIRE GRD ♂ L25

Equipo Aqua

- **Equipo Aqua Grunt** — Zubat PSN FLY ♂ L20 / Poochyena DRK ♂ L20
- **Aqua Admin Matt** — Carvanha WTR DRK ♂ L20 (x2) / Poochyena DRK ♂ L20
- **Líder Aqua Maxie** — Mightyena DRK ♂ L24 / Golbat PSN FLY ♂ L24 / Sharpedo WTR DRK ♂ L25

Pelea con el líder del equipo que está del lado oeste. Después de derrotar a un Grunt y un Admin, pelearás con el líder, antes de que ocasione una erupción volcánica usando el meteorito.





MT. CHIMNEY: DESPUES DEL PELIGRO



(61) **Expert Shelby**
Meditite FTG PSY ♀ L22 / Makuhita FTG ♂ L22

(62) **Beauty Girl Shirley**
Numel FIRE GRD ♀ L22

(63) **Beauty Sheila**
Shroomish GRS ♀ L22

(64) **Beauty Melissa**
Marill WTR ♀ L22

Después de derrotar al equipo en Mt. Chimney y visitar el pueblo Lavaridge, puedes regresar a la montaña para descubrir que está llena de entrenadores. La mayoría traen un poco de dinero que puedes ganar si los derrotas. Además, podrás comprar Lava Cookies de una mujer que está cerca de la entrada del teleférico.

Entrenadores de Jagged Pass

(65) **Hiker Eric**
Baltoy GRD PSY L21 (x2)

(66) **Camper Ethan**
Zigzagoon NRM ♂ L21 / Taillow NRM FLY ♂ L21

(67) **Picnicker Diana**
Shroomish GRS ♀ L20 / Swablu NRM FLY ♀ L20 / Oddish GRS PSN ♀ L20

PELEAS CANDENTES EN LAVARIDGE

Con la derrota y huida de los miembros del equipo, puedes bajar por Jagged Pass y llegar al pueblo Lavaridge, donde la feroz Flannery custodia el cuarto gimnasio.

Pokémon recomendados para enfrentar a Flannery



Los Pokémon tipo Fire son débiles contra los ataques tipo Rock, Ground y Water. Graveler tiene los primeros dos, Nosepass tiene ataques tipo Rock y Pelipper tiene ataques tipo Water, úsalos.

PUEBLO LAVARIDGE

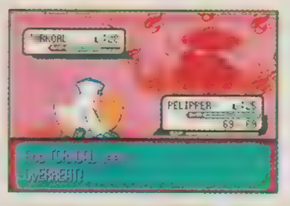
TIENDA DE HIERBAS DE LAVARIDGE

Energy Powder	500	Heal Powder	450
Energy Root	800	Revival Herb	2,800

POKéMON MART DE LAVARIDGE

Antidote	100	Revive	1,500
Awakening	250	Super Potion	700
Burn Heal	250	Super Repel	500
Great Ball	600	X Speed	350
Paralyze Heal	200		

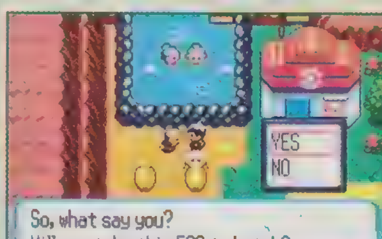
Enfría la competencia



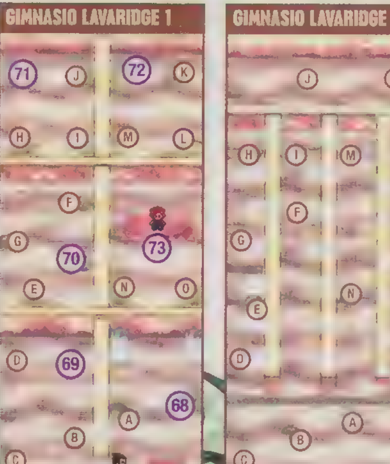
Flannery pelea con Pokémon tipo Fire, pero algunos de los entrenadores del gimnasio tienes otros tipos, usa Pokémon que tengan dos ventajas para que enfrentes a los retadores. Después de que derrotes a Flannery, obtendrás la TM 50 (Overheat) y la Heat Badge, que te permite usar Strength para mover rocas.

EGGS

Mientras estás demostrando tu poder en Lavaridge, visita a la mujer cerca del manantial termal. Ella te dará un huevo de Pokémon. Si lo llevas en tu equipo, eventualmente nacerá un pequeño Pokémon, Wynaut.







Entrenadores de Lavaridge

(68) **Kindler Cole**
Slugma FIRE ♂ L22 (x2) / Numel FIRE GRD ♂ L22

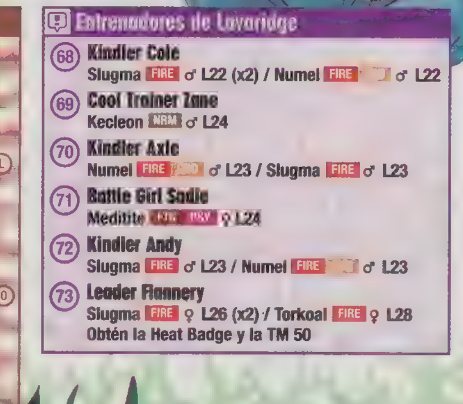
(69) **Cool Trainer Zane**
Kecleon NRM ♂ L24

(70) **Kindler Axle**
Numel FIRE GRD ♂ L23 / Slugma FIRE ♂ L23

(71) **Battle Girl Sadie**
Meditite FTG PSY ♀ L24

(72) **Kindler Andy**
Slugma FIRE ♂ L23 / Numel FIRE GRD ♂ L23

(73) **Leader Flannery**
Slugma FIRE ♀ L26 (x2) / Torkoal FIRE ♀ L28
Obtén la Heat Badge y la TM 50



CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

Un mes más ha llegado y con él, el momento de darle nueva vida a esas joyas de tiempos remotos que nos hicieron estremecernos y divertirnos a lo grande. Me siento muy contento pues he recibido muchos mails y cartas de todos mis fieles lectores que siguen apoyando esta nostálgica sección; por ello, esta vez vamos a checar un juego muy padre de los genios de Konami que tomó por sorpresa las salas de Arcadias en 1991 y que después fue adaptado para el legendario SNES en Octubre de 1993 con 8 megas de memoria y toda la acción del viejo oeste, Sunset Riders.



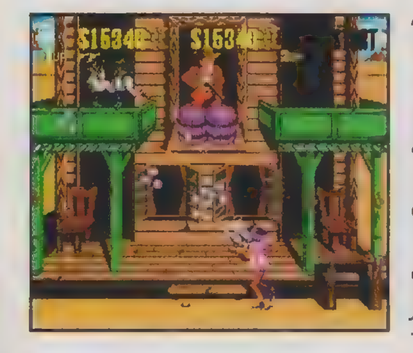
Sunset Riders es un excelente título de vaqueros en donde la acción se lleva a cabo en perspectiva "de lado", aunque no tiene tanta acción como un Contra, es suficientemente bueno y muy apropiado el estilo de juego dado el hecho de que son mercenarios con revólveres y no comandos futuristas con metralletas.



Cuatro pistoleros... muchos enemigos

En este juegazo no había una gran historia con un profundo sentimiento, más bien es una pequeña parte en la vida cotidiana de cuatro mercenarios que se ganan la vida como caza recompensas. Steve, Billy, Bob y Cormano son los cuatro pistoleros que se lanzan en una cacería por los malhechores más buscados para cobrar la recompensa. En la versión de Arcadia, podían participar hasta cuatro personas a la vez, cada uno controlando a un vaquero; en la conversión a SNES, se redujo a dos jugadores simultáneos, cada quién eligiendo a su personaje favorito.





A pesar de que el estilo de jugar es similar para todos, Steve y Billy prefieren el uso de revólveres clásicos, por lo que sus tiros son limitados en una sola dirección; cuando agarran un Power Up, pueden usar dos pistolas a la vez para ampliar su rango de disparos. Por su parte, Bob y Cormano usar rifles que disparan varias balas a la vez, por lo que son más recomendables para empezar a jugar; también pueden duplicar sus armas y tener un rango aún mayor.

Los enemigos en este juego varían en su manera de atacarte, pero a todos los eliminas con un solo tiro, con excepción de los jefes. Algunos te lanzan dinamita, bombas, te disparan desde las ventanas o te enfrentan cara a cara. Como podrás imaginarte, el fuego es muy nutrido y debes tener buenos reflejos para poder esquivar los disparos de los enemigos. En ocasiones, especialmente al enfrentarte a los jefes, desearás traer un "Neo vaquero".



Este juego cuenta con siete escenas en donde debes enfrentarte a los seguidores de los sujetos con precio en su cabeza. Los escenarios son muy variados y cuentan con muchos detalles y elementos para hacerte sentir que estás en los pueblos del oeste, en las montañas o bien, persiguiendo un tren montado en tu caballo. ¡Sí, leíste bien! En Sunset Riders debes pasar dos escenas montado en tu fiel corcel para poder continuar con tu misión.



También cuenta con dos escenas de bonus en donde debes eliminar a los enemigos que aparecen en pantalla antes de que se oculten nuevamente. En las opciones puedes cambiar la configuración del control, además de seleccionar el nivel de dificultad del juego. Y ya que estoy aquí, déjame decirte que según el nivel de dificultad en el que acabes este juego, será el final que tendrás. Lo que me gusta mucho es que aquí

Sunset Riders significa "Jinetes de la Puesta de Sol". Este tipo de sobrenombres era muy común para llamar a aquellos pistoleros que excedían las habilidades con el revólver (dentro y fuera de la ley). Algunos se ganaban sus nombres, otros se los ponían a sí mismos o se cambiaban de nombre para protegerse; la cosa era durar el suficiente tiempo vivo para poder hacer que tu nombre resonara en el salvaje oeste. Algunos ejemplos de nombres de personajes famosos que fueron tan legendarios como para ser recordados en películas son: Billy The Kid, Butch Cassidy, Sundance Kid, entre otros.



Simon Greedwell

Mantente eliminando a los enemigos que aparecen en las ventanas, después apúntales a los barriles que están debajo del jefe y dispárales. Repite hasta que tumbes los barriles. Ahora dispárale a Simon moviéndote de un lado al otro en diagonal.



Dark Horse

Para evitarte muchos problemas, quédate abajo para que elimines fácilmente a los enemigos de los ventanas; cuando Dark Horse se acerque, sube a las plataformas para que le dispares, pero debes tener cuidado pues su caballo tiene una armadura que lo protege.



Hawkeye Hank Hatfield

Siempre mantente en movimiento para evitar los disparos y que sean más fáciles de esquivar. Procura eliminar a los enemigos normales rápidamente para que cuando Hank se detenga, le dispares lo más que puedas. Después de un rato, él se cambiará al plano en el que estás y deberás esquivar sus disparos mientras lo atacas.



Smith Bros.

Estos dos piromaniacos te harán la vida imposible arrojándote bombas y linternas que encienden el piso. Como siempre, elimina cuando puedas a los enemigos normales y concentra tu fuego en el de la izquierda (el de las bombas) pues es el más peligroso pues sus bombas son más difíciles de esquivar. Ahora enfócate al otro hermano que será más sencillo. Solamente que primero debes destruir los letreros que están enfrente de cada uno de los jefes.



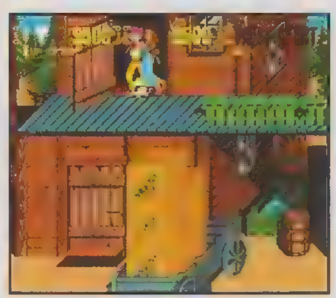
tienes un número limitado de vidas y continúes, así que debes pulir tus habilidades para poder acabar este juegazo pues en el modo Hard ¡sí que está difícil!



Las gráficas son tipo caricatura en Sprites, muy al estilo de Teenage Mutant Ninja Turtles IV Turtles in Time (lo sé, lo sé, muy pronto lo revisaré) También cuenta con voces digitalizadas que le dan un toque muy padre al juego, especialmente con los jefes.



Para obtener Power Ups debes eliminar a ciertos enemigos o bien, entrar en algunas puertas para gozar de armas dobles o disparos continuos.

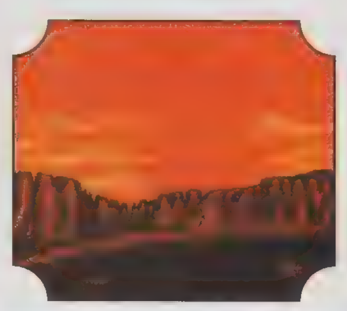


Una técnica muy buena es subir o bajar del suelo a la plataforma superior y viceversa en cualquier escena en la que estés o con los jefes. Cuando vas en medio del salto, los disparos no te hacen nada.



Un detalle que me gustó mucho de este juego es que los personajes tiene valores muy buenos, si tocas a un enemigo no te hará daño (a excepción de los toros), pero si una bala te alcanza, serás historia.

Bueno, llego la hora de despedirse, mi e-mail es: panteon@clubnintendomx.com para que me escriban y me envíen lo que quieran, quejas, sugerencias, etc. También pueden hacerlo por correo a Amores 707-401 Colonia Del Valle, México, D.F. CP 03100. Estén pendientes pues como muchos me lo han pedido desde hace ya mucho tiempo, les voy a dar dentro de muy poco los finales de Chrono Trigger, así que no se pierdan ni un solo número. ¡Hasta la próxima!



El Greco

Este enemigo no es tan difícil como parece pues no aparecen más enemigos con él. El problema es que él se defiende con un escudo de metal, así que debes dispararle a la cabeza, los pies o la espalda, según el momento. Solamente continúa disparándole sin quedarte mucho tiempo quieto o te atacará con su látigo.



Paco Loco

Otro enemigo sencillo. Elimina a los enemigos que salen de los árboles y después concentra tu fuego en Paco hasta que lo hagas caer de donde está.



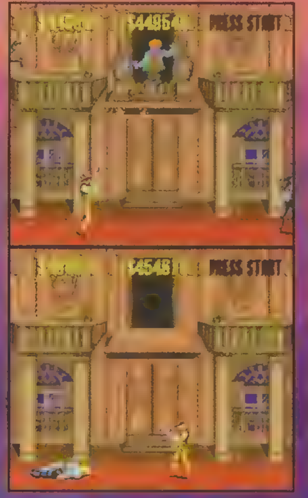
Chief Wigwam

Este pariente de T.Hawk es realmente molesto. Procura mantenerte debajo de él cuando salte para que puedas medir los cuchillos que te arroja, cuando se pare en el suelo, bárrete para esquivar sus machetazos.



Sir Richard Rose

Este enemigo es el clásico mandamás de gustos extravagantes, con florecita y todo. El se oculta detrás de dos estatuas y será resguardado por cientos de enemigos. Aquí debes ser un Jedi para esquivar balazos, eliminar enemigos y dispararle a las estatuas. Usa la técnica de subir y bajar para facilitarte la existencia y que no azotes el control en el suelo. Una vez que destruyas los estorbos, dispárale a Richard con todo hasta que se empiece a mover para todos lados. Usa la técnica de arriba abajo y dispárale agachado cuando tengas oportunidad. Cuando lo venzas, verás que el muy... cobarde traía una placa de metal al estilo de Clint Eastwood. Solo repite la técnica para que lo elimines de una vez por todas.

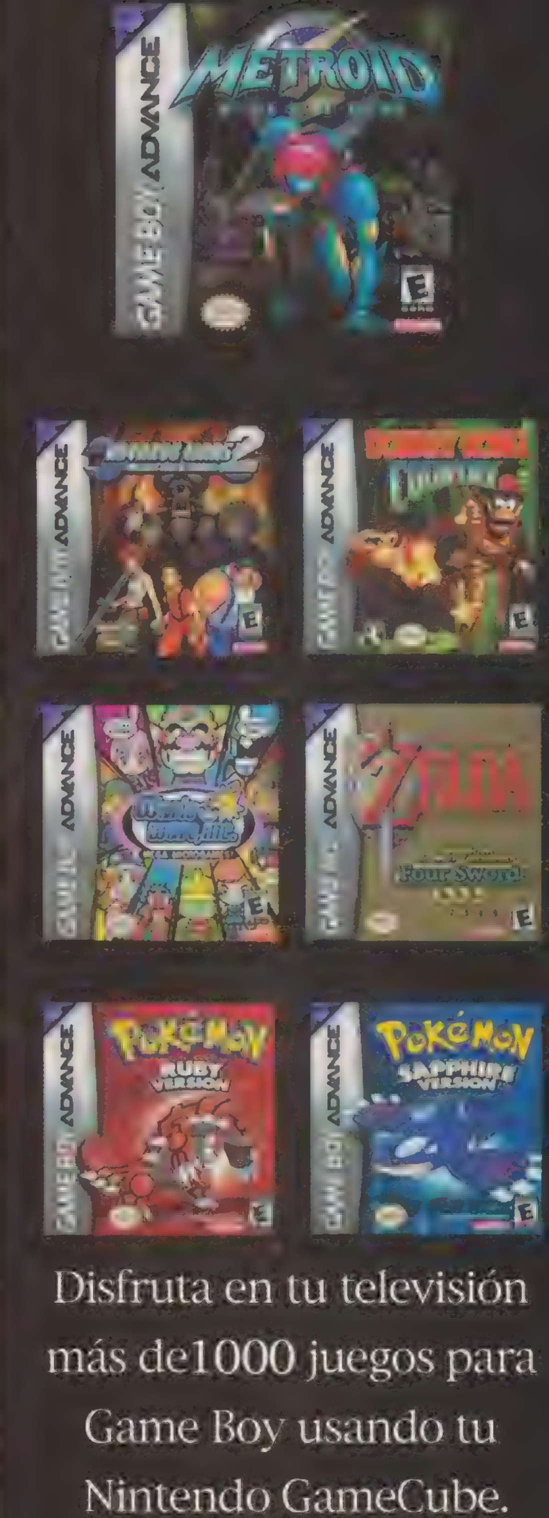






Finalmente algo bueno en televisión...

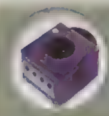




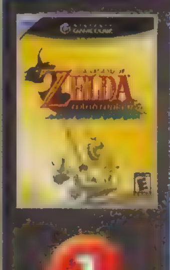
GAME BOY®
PLAYER

TOP 10

LOS MAS VENDIDOS

















 Splinter Cell

 Hitman 2: Silent Assassin

 The Sims

 X2: Wolverine's Revenge

 Red Faction II

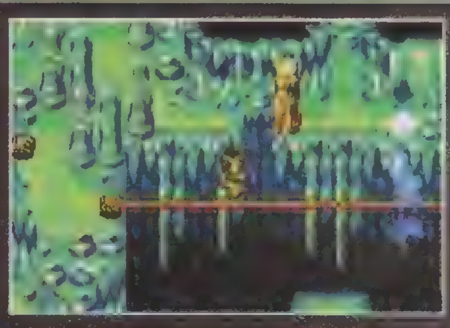
 Def Jam Vendetta

 James Bond 007: Nightfire



GAME BOY ADVANCE













 Splinter Cell

 Mega Man & Bass

 Hamtaro Ham-Ham Heartbreak

 The Legend of Zelda: A Link to the Past

 Crazy Taxi: Catch a Ride

 Space Channel 5

 James Bond 007: Nightfire

LOS MÁS RECOMENDABLES



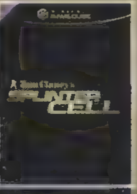

1 The Legend of Zelda: TWW




Nuevamente uno de los juegos de Link está en la cima y, no es para menos ya que está su más reciente aventura nos presenta un aspecto diferente a todo lo que hemos visto a través del tiempo mediante su nuevo look y el de todo el juego en general. El gameplay es realmente cómodo y si ya has jugado algún otro título de esta serie con anterioridad te será sumamente sencillo dominar el juego. Así que no dudamos en recomendarte este título para tu GCN.



2 Splinter Cell



Acción, Espionaje, e Intriga más Tom Clancy resulta en un juego que ha causado sensación desde el primer momento en que salió a la venta. Splinter Cell es un juego donde tomas el rol de un espía profesional, que a través de las situaciones en las que te enfrentas, te llevará a vivir los momentos más intensos del juego. Además, este título es compatible con la versión de AGB, para dar un uso fenomenal a la capacidad de conectividad entre ambos sistemas.





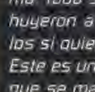
3 Pokemon Ruby/Sapphire

La Pokemanía no deja de ser un fenómeno en nuestro continente y ahora, se consolida nuevamente con la aparición de estas 2 versiones para el Game Boy Advance. Pokemon Ruby / Sapphire son los nombres de los títulos donde revivirás la experiencia de ser un maestro Pokemon mediante capturas, entrenas y pasterizas a todos tus personajes. Este juego cuenta con varias innovaciones que te harán muy divertido tu avance, además de presentarte nuevos Pokemon por capturar.





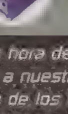
4 Wario World

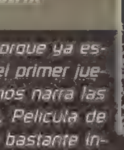


Wario ataca de Nuevo y esta vez de una forma sin igual en su primer papel estelar para el NGC. Wario debe ir al rescate de su dinero, ya que por culpa de una gema toda su riqueza se transformó en monstruos que huyeron a otra dimensión, por ello, Wario perseguirlos si quiere recuperar su dinero y vivir tranquilo en su nuevo castillo. Este es uno de los títulos más divertidos del momento y más aún porque se mantienen las bromas de Wario.




5 Enter The Matrix





Es hora de gritar a los cuatro vientos, porque ya está a nuestro alcance Enter The Matrix, el primer juego de los hermanos Wachowsky, que nos narra las aventuras de los personajes de la 2da. Película de Matrix. Lo interesante aquí, es que hay bastante interacción entre la película y el juego así que te recomendamos que cheques los 2 para que los disfrutes al máximo. Las gráficas son sumamente impresionantes igual que las escenas de acción.

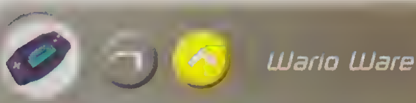






6 Hitman 2: Silent Assassin

Mr. 47 es el asesino más certero y profesional que haya existido, pero ahora, está retirado y fuera del negocio. Pero por tanta fama que tiene, la mafia le ha puesto la vista encima y para obligarlo a volver a tomar las armas, secuestran a su confidente y mejor amigo, un sacerdote de un convento en Sicilia en donde Mr. 47 habitaba en busca de paz y tranquilidad. Hitman 2 es un título de acción intensa que te mantendrá al filo de la pantalla a cada instante.



7 Wario Ware

Si lo que quieres es diversión portátil al máximo, la encontrarás en Wario Ware, Inc. Donde para variar, Wario está en busca de formas para hacer dinero y una de ellas es hacer su videojuego. Aquí podrás jugar segmentos pequeños de varios juegos clásicos como F-Zero, The Legend of Zelda, Duck Hunt y muchos otros más de una forma como nunca antes habías visto. Los minijuegos aunque cortos y sencillos te mantendrán jugando a cada instante debido a su gran facilidad y rapidez.




8 The Sims

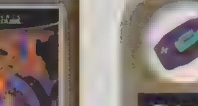


El gran éxito de Electronic Arts llega a la comodidad de tu Nintendo GameCube. The Sims es un juego donde interactúas con los habitantes de una casa, de tal forma que vives desde los momentos solitarios, hasta las intensas fiestas que se celebrarán. Tú controlas a tus Sim, pero para lograr su felicidad debes proporcionarles las comodidades básicas para cumplir la vida diaria, como comprar refrigerador, estufa, recámara y demás cosas para tener bien tu hogar.





9 Lost Kingdoms II



Nuevas tarjetas por coleccionar, más habilidades por descubrir, pero sobre todo, mayor escenas de acción y combate son algunas cosas de las que podrás checar en Lost Kingdoms II. Este juego mantiene la esencia de su primera versión pero lo más importante es que se respetó el estilo del juego que tanto nos gustó a los que lo jugamos. Así mismo, se han incluido nuevas habilidades para nuestra heroína que logrará en conjunto con el uso de sus tarjetas y poderes.





10 Lost Vikings

Si te gustan los Remakes, este es un juego que no puedes perderte. Originalmente salió para Super Nintendo y causó gran euforia entre los videojugadores, pero desgraciadamente no muchos pudieron checarlo, así que esta es la oportunidad que esperaban de checar este juego que nos trae Blizzard y que promete bastante para todos aquellos que gustan de un buen juego de aventuras al estilo de los años '90. Lost Vikings es un juego fácil de dominar pero bastante entretenido.




EPIC CENTER
SPECIAL REVIEW

Golden Sun: The Lost Age

La magnifica saga RPG del GBA continua en Golden Sun: The Lost Age.

El sol naciente

Tiempo atrás, como lo cuenta la historia, el poder de la alquimia moldeó los elementos base de la humanidad en prósperas civilizaciones. Ese poder, eventualmente comenzó a corromper los corazones de los hombres. Así mismo, se construyeron 4 faros elementales para sellar todo el sentimiento de corrupción en lo más profundo del santuario de Mt. Aleph. Ahora, 2 de los faros han sido iluminados así que tu equipo deberá buscar la forma de iluminar los otros 2 para liberar el poder de la Alquimia.

Del pasado al presente

Si ya terminaste el primer Golden Sun, puedes transferir tus archivos hacia The Lost Ages, para habilitar numerosos eventos especiales. Además, puedes importar los datos de tus personajes (Isaac, Garet, Ivan y Mia) del juego anterior.

Transfiriendo los Datos

Transfer Method
Use two linked Game Boy Advance systems to transfer Clear Data.
©2001-2003 Nintendo / CAMELOT



Puedes transferir tu archivo terminado ya sea por medio de un password o mediante el Cable Link del GBA. Este último, transfiere todos tus datos, pero el password te dará una cantidad de datos, dependiendo en que nivel de password elijas: Gold, Silver o Bronze.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia

el poder de los adeptos

Todos los personajes que controlas en Golden Sun: The Lost Ages, son Adeptos, es decir, gente capaz de usar energía psíquica (o Psynergy). Así mismo, encontrarás elementos espirituales llamados Djinn durante tus viajes. Los Djinn pueden incrementar las habilidades de tus personajes. Por lo que debes saber combinar y controlar estos elementos.

Intercambiando Djinn



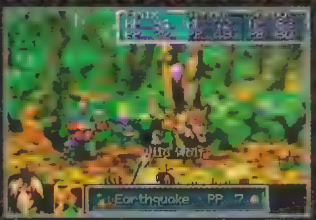
Cada Djinn afecta a tu personaje de una forma diferente. La mayoría de estos, funcionan mejor cuando son puestos con un personaje del mismo elemento. Los personajes pueden dar o intercambiar a los Djinn con otros aliados, dependiendo en cuantos Djinn tenga cada personaje.

Usando Psynergy



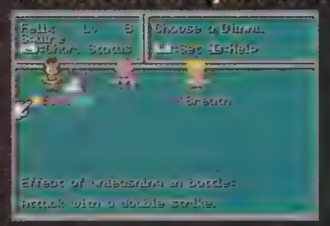
Golden Sun: The Lost Age está lleno de acertijos y retos que requieren el uso de Psynergy para resolverlos. Los personajes pueden resolver estos dilemas consiguiendo nuevos tipos de Psynergy, incrementando su nivel o utilizando un Djinn diferente.

Derrotando a los enemigos



Tus opciones en batalla son numerosas y variadas. Como puede ser atacar directamente a un enemigo con tus armas, usar Psynergy o invocando espíritus con tus Djinn. Trata de actuar con ingenio para que puedas explotar ampliamente las debilidades de tus rivales.

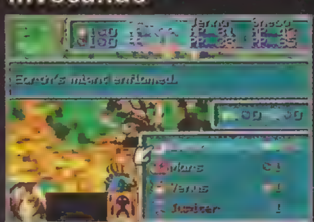
Poniendo un Djinn en Set o Standby





Los Djinn tienen 3 diferentes condiciones de estado: Set, Standby y Recovery. Cuando un Djinn es puesto en Set, afecta el estado de un personaje y su Psynergy. En el modo Standby, los Djinn pueden ser utilizados para invocar espíritus para atacar o defender. Depués de qu hayas utilizado a un Djinn para invocar, deberá pasar un turno para que se recupere antes de poder ser útil de nuevo, así que recuerda siempre llevar a cabo bien esta secuencia.

Invocando





Utilizando a los Djinn en Standby, puedes invocar poderosos espíritus para atacar a tus rivales. Y que por cierto, son de los detalles que más impresionan en el GBA. Dichos espíritus, pueden causar un severo daño en uno o más enemigos en pantalla, así que úsalos sabiamente.

Psynergy nivel 15

La tabla que ves abajo, muestra las diferentes combinaciones de los Djinn que afectan la Psynergy de cada personaje en el nivel 15. Venus Djinn (Tierra), son amarillos. Mars Djinn (Fire) son rojos. Jupiter Djinn (Viento) son purpura y los Mercury Djinn (Agua) son azules. Experimenta para encontrar la mezcla de Psynergy que más te agrade.

FELIX	JENNA	SHEBA	PIERS
Ragnarok/Quake/Earthquake/Quake Sphere/Spire/Cure/Cure Well	Fume/Flare/Flare Wall/Beam/Impair	Ray/Storm Ray/Whirlwind/Plasma/Impact/Sleep	Diamond Dust/Frost/Tundra/Cool/Ply/Ply Well/Cure Poison/Restore/Avoid
Planet Diver/Growth/Mad Growth/Blast	Planet Diver/Growth/Mad Growth/Blast	Bolt/Flash Bolt/Growth/Mad Growth/Cure/Cure Well	Froth/Froth Sphere/Growth/Mad Growth/Cure/Cure Well/Cure Poison/Restore
Astral Blast/Gaia/Weaken/Delude/Sleep	Astral Blast/Volcano/Ward/Weaken/Delude/Sleep	Slash/Wind Slash/Plasma	Drench/Prism/Cure Poison/Restore
Cutting Edge/Thorn/Briar/Ply/Cure Poison/Restore/Avoid	Cutting Edge/Blast/Mad Blast/Ply/Cure Poison/Restore/Guard/Protect/Avoid	Prism/Plasma/Impact	Prism/Plasma/Impact/Bind
Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios
Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios
Cutting Edge/Thorn/Briar/Cure Poison/Restore	Cutting Edge/Blast/Mad Blast/Cure Poison/Restore/Guard/Protect	Sin Cambios	Sin Cambios
Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios
Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios
Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios	Sin Cambios

Efectos de los Djinn

La tabla que ves abajo, muestra una lista de efectos para cada Djinn en batalla, así como el efecto de incremento de poder si el Djinn es puesto con el personaje que comparte su elemento. Los números pueden variar dependiendo de la mezcla de tus Djinn. Así que aprende sus beneficios para que explotes al máximo sus habilidades.

VENUS

Djinn	Efecto	HP	PP	ATK	DEF	AGL	LCK
Echo	Atacas con doble impacto	9	4	3	0	0	0
Iron	Aumenta la defensa del equipo.	11	0	0	2	3	0
Mold	Impacta a un enemigo	8	0	4	0	2	1
Crystal	Restaura HP a todos tus aliados	10	5	0	2	0	0
Steel	Reduce el HP del rival con un beso	9	0	4	2	0	1
Mud	Reduce la velocidad de tu rival	10	4	0	0	3	0
Flower	Refresca y sana a tus aliados	12	4	0	0	0	0
Meld	Lanza un poderoso ataque grupal	9	0	0	0	4	1
Petra	Conviertes en piedra a tu rival.	11	0	0	3	0	0
Salt	Restaura el estatus de tu aliado	9	5	0	0	0	1
Geode	Impacto con elemento de tierra	12	0	6	0	0	0

MARS

Djinn	Efecto	HP	PP	ATK	DEF	AGL	LCK
Cannon	Impacto con el poder de Marte.	10	0	3	0	0	0
Spark	Revive un aliado.	11	6	0	0	0	0
Fury	Invoca almas para atacar.	12	4	0	0	0	0
Fugue	Reduce el nivel de PP del enemigo.	11	4	0	2	0	0
Kindle	Incrementa el ataque de tu grupo	8	0	5	0	0	1
Char	Paralizas a tus rivales	9	0	2	0	2	1
Coal	Aumentas la agilidad de tu grupo	11	3	0	0	3	0
Reflux	Contra-atacas a algún enemigo.	9	0	0	3	0	2
Core	Golpeas sobre la defenza del rival.	8	0	4	2	0	0
Tinder	Revives a un aliado.	12	5	0	0	0	0
Corona	Aumenta la defenza del grupo.	9	5	0	0	0	1

JUPITER

Djinn	Efecto	HP	PP	ATK	DEF	AGL	LCK
Breath	Restaura HP rápidamente.	9	0	0	3	4	0
Blitz	Aturde un rival con un golpe de luz.	10	4	3	0	0	0
Lull	Negocia un alto al fuego temporal.	11	6	0	0	0	0
Gale	Golpea a los enemigos con viento.	10	0	0	0	5	3
Ether	Envenena a un enemigo.	8	4	0	0	3	2
Waft	Tranquilizas a tu rival.	11	0	4	0	0	0
Haze	Te escondes para evitar daño.	10	0	0	2	3	2
Wheeze	ENvenenas al rival con un impacto.	9	3	5	0	0	0
Aroma	Restaura PP de todo tu grupo.	11	0	0	0	3	2
Whorl	Respira profundo y ataca	9	0	4	2	0	0
Gasp	Atacas contra tus rivales.	12	5	0	0	0	0

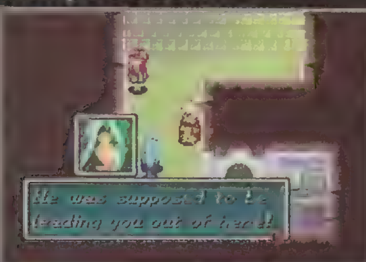
MERCURY

Djinn	Efecto	HP	PP	ATK	DEF	AGL	LCK
Fog	Deja ciego a un enemigo con niebla.	9	0	0	2	2	1
Sour	Debilita contra elementos al rival.	8	4	3	0	0	0
Balm	Restaura HP con agua.	13	4	0	0	0	0
Serac	Ataque mortal cero absoluto.	12	0	3	0	0	0
Spring	Restaura HP con yerbas curativas.	11	5	0	0	0	0
Cascade	Creas un escudo de agua.	9	0	0	3	0	2
Chill	Reduce la defenza de tu rival.	10	3	0	2	0	0
Steam	Incrementa la fuerza elemental.	10	0	5	0	0	0
Rime	Sella la Psynergy de un rival.	10	5	0	0	0	0
Gel	Debilita el ataque de tu rival	9	0	5	0	2	0
Eddy	Tu Djinn se recupera más rápido	9	0	0	0	3	2

Venus Lighthouse

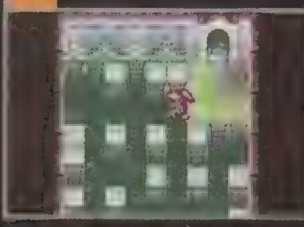
La aventura comienza dentro del Venus Lighthouse (faro), donde Saturos y Menardi se preparan para su última batalla contra Isaac y su equipo en la parte altade este Lighthouse. Jenna, Kraden y Alex, deben escapar. Por lo que tendrás que pasar solo una parte pequeña del Lighthouse para llegar a la salida de este lugar.

Tiempo de Salir



En la escena de introducción, Alex pregunta porqué Jenna y Kraden no se han ido. Jenna explica que su hermano Felix no ha regresado a la cima del Lighthouse. Poco después, Alex convence a Jenna es muy peligroso esperar ,así que deciden salir de este lugar.

1 Items sobrantes





Cuando llegas a una serie de bloques flotantes, salta a través de ellos para presionar un controlador en la dirección hacia donde quieras saltar. Usa el bloque para llegar al punto marcado con una C en el mapa, despues, checa un cofre para encontrar una hierba que alguien dejo.

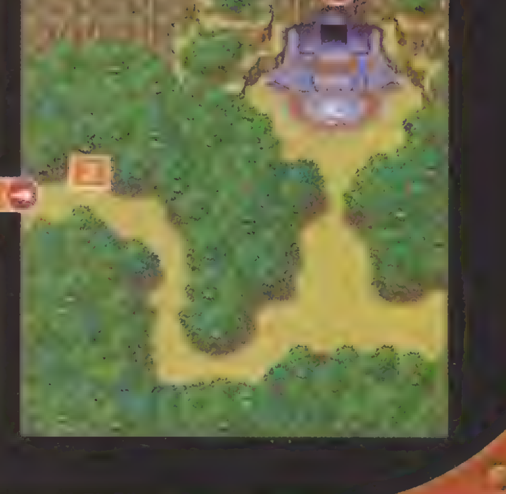
2 Jenna contra sus enemigos.





En tanto salgas del Venus Lighthouse, soldados de Tolbi y Lalivero se enfrentarán contigo. Alex asustará a muchos de ellos, pero un solitario enemigo tratara de evitar que Jenna llegue a Suhalla Gate. Utiliza su Psynergy de humo para salir adelante.





A SUHALLA GATE
PG 44



Suhalla Gate

Para llegar al punto en la península Idejima, tendrás que pasar a través de Suhalla Gate. Por el momento no habrá batallas, pero tendrás que derrotar a 2 bandas separadas de villanos (una tiene 3 integrantes). Jenna es una de las más poderosas, pero Kranden está muy viejo como para sostener una batalla de cuerpo a cuerpo.

3 Tres a la vez







Tres enemigos te emboscarán en cuanto trates de entrar a las cavernas en Suhalla Gate. Podrás dañarlos a todos con la Psynergy Flare de Jenna. Si disminuye tu HP, no dudes en utilizar una hierba para curarte.

4 Batalla por la piedra







La piedra de Psynergy que está dentro de las cavernas te puede regenerar tus PP, pero un Punch Ant te atacará antes de que puedas llegar a la piedra. Usa el ataque Fume para salir bien librado de esto.

Daila

Ahora tomarás el control de Felix, después de una escena en donde un terremoto estremece a la península Idejima y ataca masivamente a otra. Poco tiempo después, Jenna, Kraden y Sheba (se unirán a tu equipo). Ahora lo que tienes que hacer es abandonar la península y dirigirte al sur en el mapa del mundo para llegar a la aldea de Daila.

Busca los tesoros



Hay mucho que hacer en Daila, pero recuerda siempre checar dentro de las jarras para encontrar tesoros ocultos. También, trata de hablar con los lugareños para aprender algo sobre la villa y de sus alrededores.



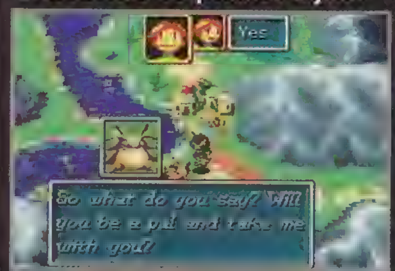


SEA GOD'S TEAR
No podrás alcanzar la Sea God's Tear que está dentro del Santuario de Daila hasta que Pierce se una a tu equipo.

Wandering the Lands

En cuanto salgas de Daila, estaras en el continente de Indra. Nadie en tu equipo ha estado anteriormente en Indra y ni siquiera sabian que existia. Pero no te preocupes, asi como este, habrá muchos lugares y gente por conocer en zonas inexploradas. Antes de que inicies tu aventura hacia lo desconocido, podrás usar un poco de ayuda de un Djinn.

Encuentra tu primer Djinn



Econtrarás a tu primer Djinn en tanto abandones Daila. Cuando el Djinn pregunte si lo tomarás contigo, respond que si. Con esto, se te dará una breve explicación de como usar los Djinn antes de unirse a tu equipo. Para mayor información del Djinn, ve las siguientes páginas o checa el menú de ayuda dentro del juego.



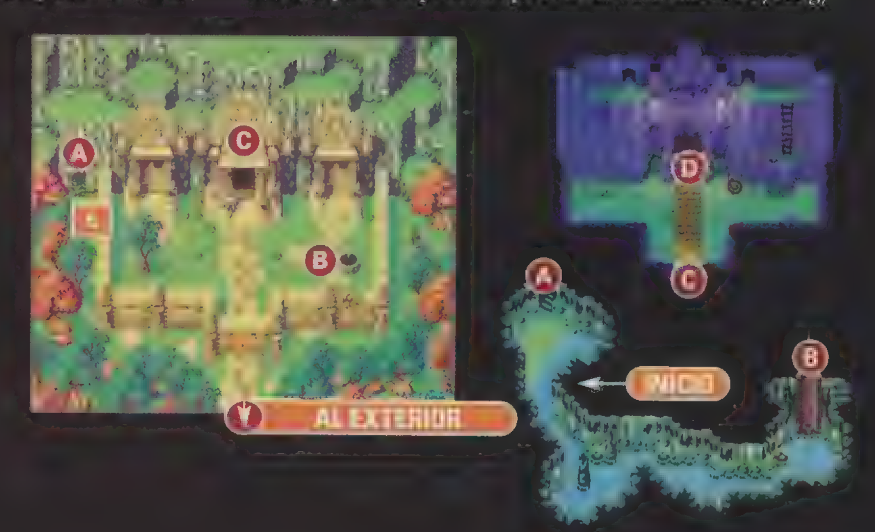
Kandorean Temple

El templo Kandorean está en el sur de Daila. Para ir alrededor de las montañas, ve al oeste en la bifurcacion en el camino y continua a través del puente, después ve al sur y finalmente regresa un poco hacia el noreste. Las catacumbas del templo sirven como una lugar de pruebas de sus habitantes, si pasas la prueba aprenderas una nueva Psynergy.

Investiga el Templo



Los guardias no te permitirán entrar al templo a través del portón principal, así que camina por todo el camino oeste y usa la Psynergy Whirlwind de Sheba para revelar una entrada hacia una caverna. Trepa por las cuerdas dentro de la caverna para salir a través de un poxo en el patio del templo.



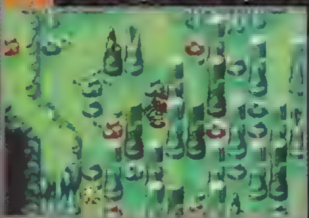


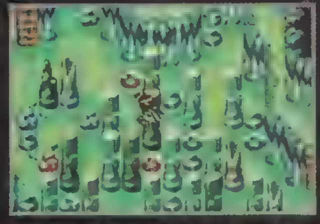
MIMIC
Este enemigo parece un cofre de tesoro y en cuanto lo abras, te atacará por sorpresa.





6 Pasa por los pilares

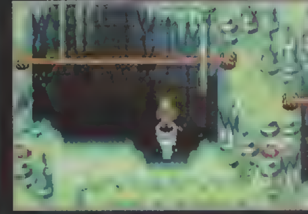




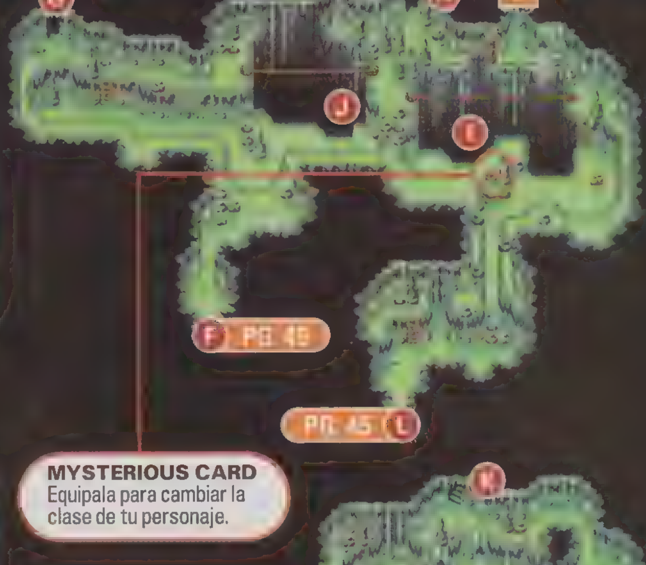
Para llegar a la entrada marcada con una F en el mapa de la página 45, tendrás que trepar por una cuerda en la parte noroeste del cuarto. Después salta a través de los pilares iniciando desde el punto 6.

7 Llegando a nuevas alturas





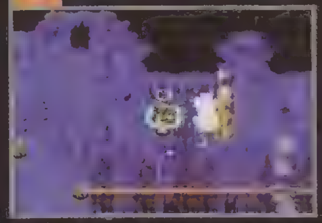
Después de presionar el pilar café hacia uno de los géiser, podrás pararte en el alto de otro géiser para ser levantado a otro cuarto. Usa el géiser de la derecha para llegar a un cofre que contiene la Mysterious Card y ve al géiser de la derecha en cuanto estés listo para proseguir en tu camino.

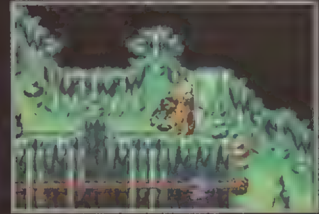


MYSTERIOUS CARD
Equipala para cambiar la clase de tu personaje.



8 Bloquea el vapor

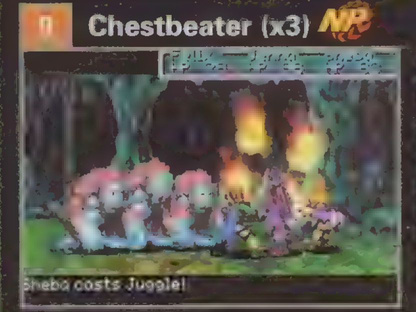




Antes de que intentes caminar a través de la segunda cuerda, tendrás que mover el pilar en frente de un ducto de vapor. Usa tu Psynergy Move para empujar el pilar por primera vez, depués ve através y presionalo el resto del camino con tu propia fuerza física.

jefe del kandorean temple

9 Chestbeater (x3)

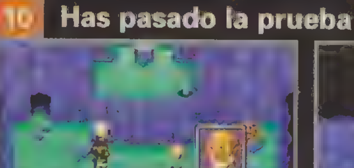
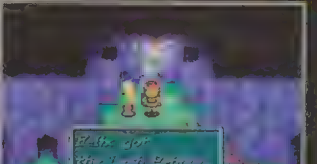


Los monos azules son débiles contra el fuego, así que equipa a Sheba con el Mysterious Card para darle una Psynergy basada en fuego. Deja que Jenna use Flare y Felix use ataques físicos o que te cure si lo necesitas.

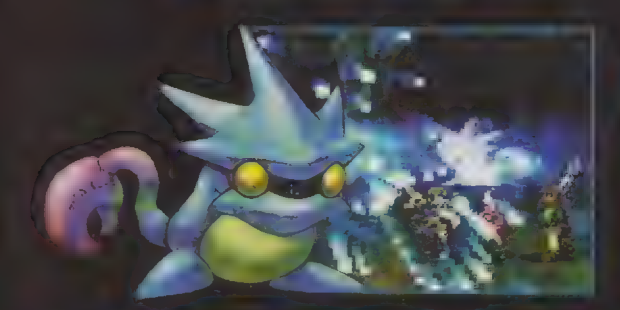
HP	PP	ATK	DEF	AGL	EXPERIENCE	COINS
155	0	44	11	20	40	28



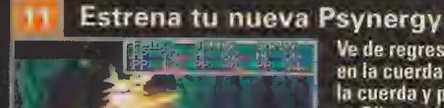
10 Has pasado la prueba

Por haber llegado al tope del templo, el Maestro Poi te dará el Lash Pebble como recompenza por pasar la prueba. Cuando lo equipes, el pebble le dará al personaje la Psynergy Lash.



11 Estrena tu nueva Psynergy



Ve de regreso a dentro y usa Lash en la cuerda en el punto 11. Ve por la cuerda y pronto encontrarás a un Djinn, así que prepárate para una batalla. A diferencia de Echo, la mayoría de los Djinn no se unirán a tu equipo si no es hasta que los derrotes en pelea.

Shrine of the Sea God

La entrada al templo del dios del oceano está en una cueva directamente al este de Daila. Detente en la aldea si necesitas descansar en el Inn o quieres actualizar tu equipo en la armeria. Si hablas con los aldeanos, escucharás que dos jóvenes se han extraviado de la aldea por un largo rato. Sigue escuchando a la gente para obtener más información.

12 Salva a Tavi



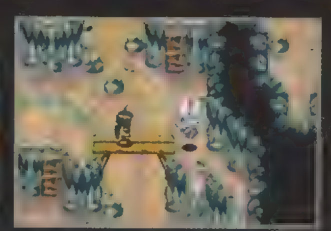
Los 2 jóvenes (Riki y Tavi) se perdieron de Daila, donde jugaban en la caverna. Para ayudarlo, baja a la caverna, usa Lash en la escalera. Después de que el chico este a salvo, usa la cuerda para llegar al otro lado de la caverna.







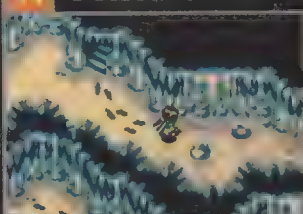
13 Un Djinn más

En tanto te aproximes a la plataforma donde está el Jupiter Djinn, el puente de madera se romperá por tu peso y caerás en el piso (quiá Felix necesita hacer un poco de dieta). Cuando subas por una escalera cercana, el Djinn escapará, síguelo a través de la puerta del suroeste.



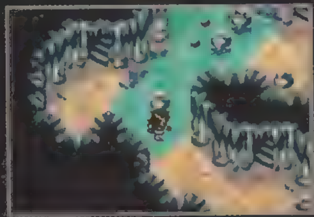
14 Detective Felix



Sigue las pisadas del Djinn en el túnel y entra en la primer puerta a la derecha. Puedes ir al sur desde la entrada y saltarte todo el proceso pero perderías toda la diversión.

15 Camina tranquilo, muy tranquilo...





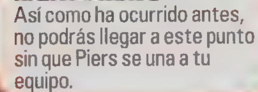
Conforme avances en el puente de madera, podrás ver que el Djinn corre por debajo. Regresa al túnel anterior, ve a través de la última puerta en la derecha, baja por la escalera y sigue al Djinn al norte.

16 ...Estamos cazando Djinn





Cuando finalmente atrapes al Djinn, se introducirá en un camino azul. Antes de que lo sigas, empuja la antorcha para cortarle todos las rutas de escape posibles.

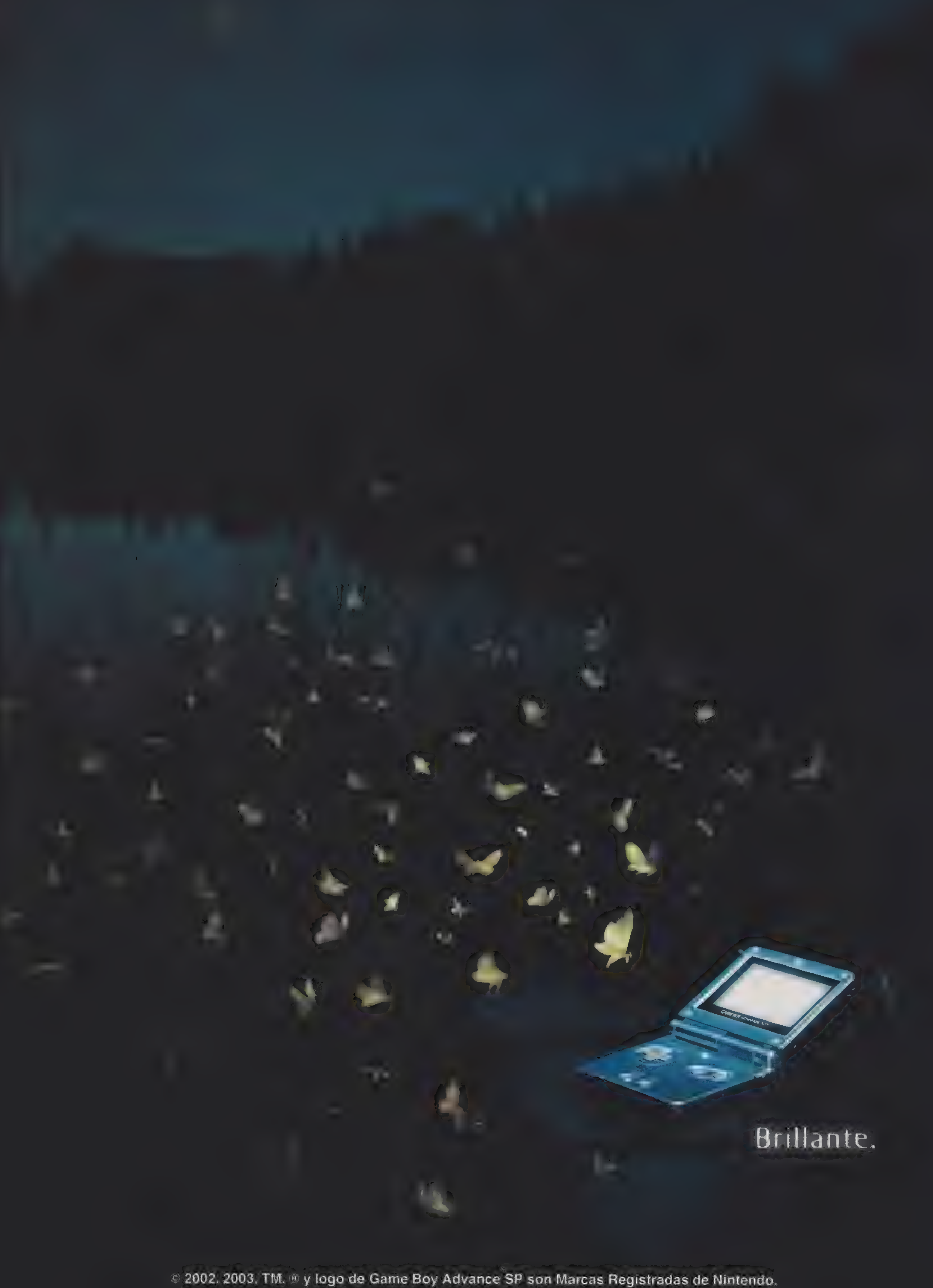


RIGHT PRONG
Así como ha ocurrido antes, no podrás llegar a este punto sin que Piers se una a tu equipo.



UNA AVENTURA ÉPICA

Tu aventura acaba de iniciar. Golden Sun: Lost Ages continua por más de 40 horas de juego, mientras exploras una gran cantidad de lugares en los siete continentes. Duarnte ese tiempo, encontraras piratas, exploradores y otros aldeanos y quizá algunas otras cosas mas. Unete a nosotros el siguiente mes para la segunda parte de este articulo del increible Golden Sun.


GAME BOY ADVANCE SP
Brillante.

el ojo del cuervo

DAREDEVIL

Por: Crow. En esta ocasión les he preparado algo de material sobre un título de reciente estreno en la pantalla grande y en la pantalla del Game Boy Advance. Se trata de Daredevil "The Man Without Fear" o como se le conoce en México, "El Hombre Sin Miedo". Este personaje quizá para muchos es un nuevo súper héroe que se suma a la extensa lista de defensores del mundo, sin embargo, para otros tantos es un personaje que ya lleva mucho tiempo en la industria de los cómics y del que ahora los productores cinematográficos se han acordado, logrando así una exitosa adaptación en el cine y, por supuesto, el videojuego que complementa la aventura.





Daredevil es un nombre común que tiene una doble identidad que lo convierte en todo un héroe con habilidades como pocos en el mundo. Su primera aparición fue en el cómic **#1 de Daredevil** allá en el año de **1964** (Muchos de nosotros todavía no estábamos contemplados para nacer), sus creadores fueron el genio creativo Stan Lee (creador de personajes como Spider-Man) y el gran visionario Bill Everett.

DAREDEVIL... EL INICIÓ DE TODO UN HÉROE

Matt Murdock es el hijo de Jack Murdock, un boxeador que se abrió camino a través de uno de los sitios más rudos de Nueva York como lo es la conocida **"Hell Kitchen"**. Matt tuvo que aprender a vivir su vida de una forma semi independiente debido al fallecimiento de su madre. Poco tiempo después, el padre de Matt, comenzó a trabajar para un mafioso local llamado **The Fixer**, para poder sustentar a su hijo a quien trato de inculcarle el estudio más que la pelea. Debido a ello, Matt se convirtió en todo un ratón de biblioteca del que se burlaban sus amigos y hasta apodaban **"Daredevil"**. Gracias a esto, Matt se dedicó a entrenar a escondidas de su padre para evitar a los bravucones de la escuela.

Un día, Matt se dio cuenta de que un ciego estaba a punto de ser atropellado por un camión, así que corrió hacia él y lo empujó fuera del camino. Pero algo ocurrió en ese punto; el camión transportaba **material radioactivo** y algo de dicho material, brincó justo a sus ojos, inutilizando su visión.

Los sentidos restantes de Matt se elevaron, haciendolo capaz de ver usando un **"sentido de Radar"** que le muestra contornos y líneas. Su oído se puso tan agudo que podía oír los latidos del corazón, olfatear el olor más débil en un cuarto o simplemente leer un periódico con tan sólo tocarlo. Después del accidente, un hombre llamado **Stick**, se ofreció a ayudar a **Matt** a desarrollar sus nuevos poderes y entrenarlo en las artes marciales.

Durante este tiempo, **Jack Murdock** mantuvo momentos importantes en la arena de box. Pero su hijo se dio cuenta de que sus peleas eran arregladas y que tenía que perder la siguiente pelea. Jack no quería perder ese encuentro enfrente de su público y de su hijo, así que desobedeció la orden y ganó el encuentro. Esto lo llevo a ser asesinado por gente de **The Fixer** esa misma noche. Por lo que **Matt**, empleando sus nuevas habilidades se propuso buscar venganza en contra de los asesinos de su padre.









Así como la mayoría de los Súper Héroes, Daredevil también ha tenido ciertas apariciones con otros personajes como es el caso de Spider-Man.

DAREDEVIL: THE MAN WITHOUT FEAR "THE LIVE ACTION MOVIE"

Recientemente se llevo al cine una película sobre este mítico personaje en la que actores de gran talla como **Ben Affleck** (Daredevil), Jennifer Garner (Electra), Jon Favreau (Franklin Nelson) y David Kaith (Jack Murdock) compartieron créditos. De hecho esta película ha logrado un gran éxito de taquilla al acumular más de **$43.5** millones de dólares en su debut el mes de febrero en los estados unidos, aquí en México se estrenó el 14 de Marzo con resultados no tan espectaculares pero si con gran respuesta de los cinéfilos. De hecho, tuvo tanto éxito que ya se está pensando en hacer la secuela, así como una historia alterna donde se presentará mas sobre **Elektra**.





Quien diría que el un héroe no tan mencionado como los clásicos X-Men, Spiderman, Superman o Batman, (aunque en E.U.A. cuenta con gran cantidad de seguidores) llegaría a colocarse en el gusto de las nuevas generaciones. Sus **cómics** que como te mencionamos, vienen desde **1964** han tenido una gran trayectoria, mostrándonos a Daredevil en varios trajes como un amarillo con café, el rojo tradicional, una armadura negra entre otros.





DAREDEVIL LLEGA AL GAME BOY ADVANCE...

Para continuar con el excelente camino que ha tomado Matt Murdock y su identidad como Daredevil, la compañía Encore, decidió crear el juego basado en la película de Daredevil. El juego es un poco sencillo en cuanto a **Gameplay**, pero si eres fanático de Daredevil te fascinará ya que muestra muchas de las habilidades que han hecho de este personaje uno de los más populares como el uso de su intuición. Por ejemplo, en el juego tendrás que cambiar de modo a vista de Matt para descubrir ciertos **ítems** ocultos, de lo contrario no podrás verlos. Para saber donde están, podrás ver que Matt recibe una tipo señal arácnida que le indica donde hay cosas ocultas. Este juego cuenta con **23 niveles** en los que deberás usar todas tus habilidades físicas y sobre todo, las habilidades secretas. A través de tu cruzada, podrás competir contra **6 jefes** de escena que estarán esperándote momento a momento.



Una vez más hemos llegado al final de este artículo, que este mes le tocó a **DareDevil**. Espero que la información que acabas de leer haya sido de tu total agrado. Recuerda que para cualquier duda, comentario, sugerencia o petición puedes mandarme un correo electrónico a **crow@nintendo.com.mx**, o si lo prefieres, por vía tradicional a la dirección: Ameres # 707, interior 401 Colonia Del Valle.
¡Hasta la próxima!

S.O.S.

Black & Bruised

Para obtener a los pugilistas ocultos

King Khan:
Termina el Top Contender Tournament

Matador:
Acaba el Intercontinental Tournament

Odiva:
Acaba el Pro Tournament

Old Master:
Termina el World Championship Tournament

Training Robot:
Completa el Training Mode

Los siguientes códigos los debes introducir en el menú de Cheats que está dentro de la pantalla de Setup. No es necesario que marques las secuencias súper rápido, simplemente introduce cada código en el orden correcto.

Modo de Conversación:
START, Z, A, Y, X, Z, Z, Z, START

Modo Turbo:
START, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, START

Trajes alternos:
START, A, Z, Y, X, START

Invencibilidad:
START, A, A, Y, Y, Z, Z, X, X, START

Muchos Power Ups
START, A, Y, A, Y, A, Y, X, X, X, START

Todos los boxeadores:
START, A, Y, X, X, Z, Z, X, Y, A, START

Habilita el torneo Intercontinental:
START, A, A, A, Y, Y, Y, X, X, X, START

Life Mode para todos los boxeadores:
START, A, X, Y, Z, A, X, Y, Z, START

Obtén el escenario Scrap Yard:
START, Y, Z, Y, Z, A, A, START

Contra Advance

Password con 99 vidas

Los siguientes passwords inician con 99 vidas y el arma por default en la dificultad Normal.

Nivel 2 - Y4HC1B L5P212 34ZWF1
Nivel 3 - WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1
Nivel 4 - ZWJF1J MGSL1B GP3LQB
Nivel 5 - G3421N TDN51N C3BV2C
Nivel 6 - W3MJ1S J4VP1N YY24BD

Password para cada nivel

Modo Normal:
Nivel 2 - 111111 TYLH1S 35MYH1
Nivel 3 - 11111H TYLH1X QTTH1B
Nivel 4 - 11111J TYLH1Z MY1RSB
Nivel 5 - 11111V TYLH13 2D21LC
Nivel 6 - 11111M TYLH1V CFDJDD

Modo Novato:
Nivel 2 - 11111N TYLH1Z FCS5H1
Nivel 3 - 111113 TYLH1W BHZXZ1
Nivel 4 - 11111B TYLH1T XLGHSB

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

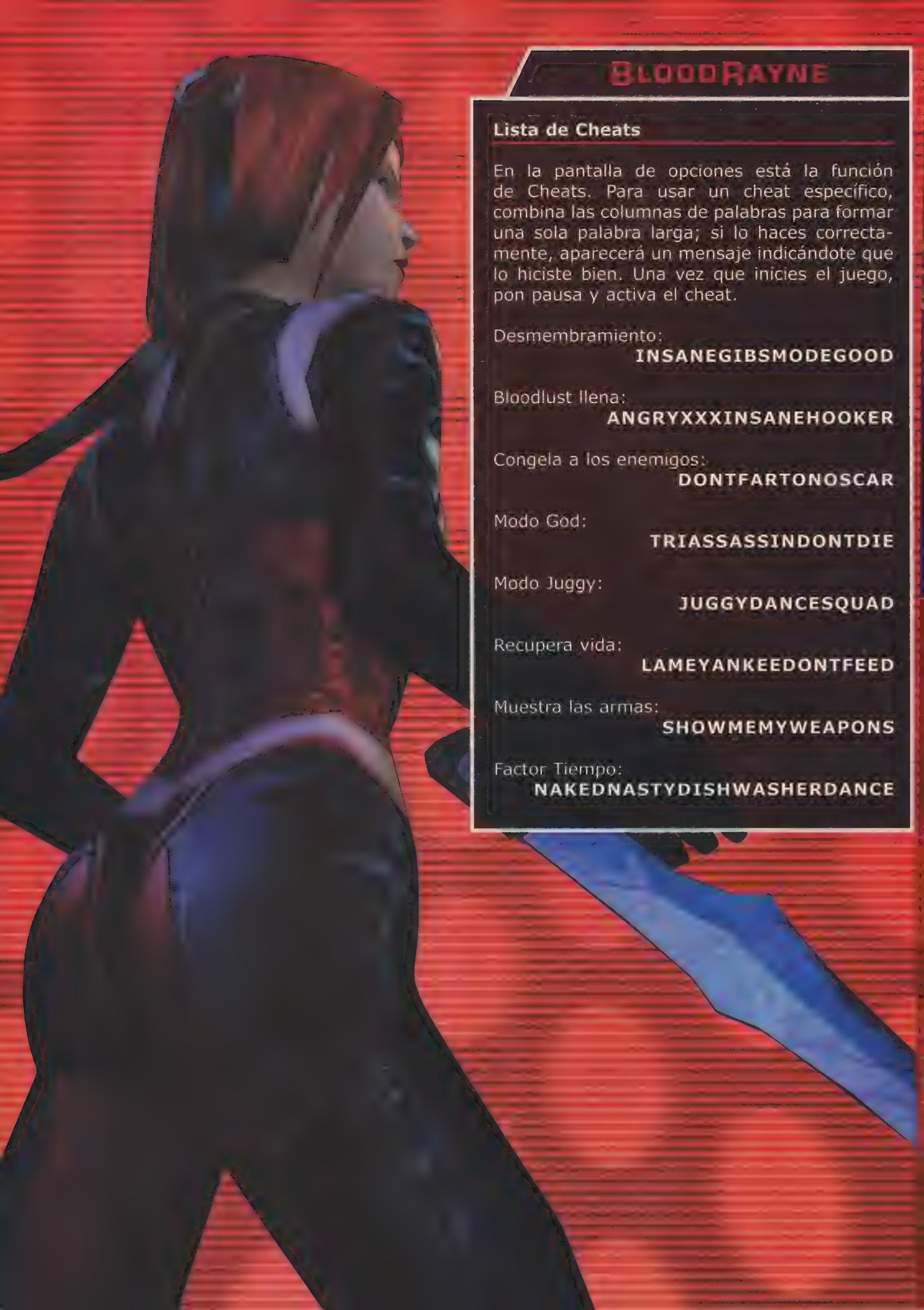
Energía infinita

Cuando te ataque un enemigo con un ataque de energía, solo presiona el botón R para volar, cuando seas golpeado por el disparo. Goku aterrizará pero tu barra seguirá mostrandose. Esto te permite tener energía infinita.

Invencibilidad

Durante el video de introducción, presiona los siguientes botones:
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A

Si lo hiciste correctamente, escucharás un sonido que te lo confirmará. Ahora, inicia un nuevo juego o continua algún juego guardado. Con esto, si algún enemigo te golpea no recibirás daño alguno.



BLOODRAYNE

Lista de Cheats

En la pantalla de opciones está la función de Cheats. Para usar un cheat específico, combina las columnas de palabras para formar una sola palabra larga; si lo haces correctamente, aparecerá un mensaje indicándote que lo hiciste bien. Una vez que inicies el juego, pon pausa y activa el cheat.

Desmembramiento:
INSANEGIBSMODEGOOD

Bloodlust llena:
ANGRYXXXINSANEHOOKER

Congela a los enemigos:
DONTFARTONOSCAR

Modo God:
TRIASSASSINDONTDIE

Modo Juggy:
JUGGYDANCESQUAD

Recupera vida:
LAMEYANKEEDONTFEED

Muestra las armas:
SHOWMEMYWEAPONS

Factor Tiempo:
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE



Metroid Prime

Para jugar el original Metroid de NES, necesitas el Metroid Fusion y el cable del AGB al GCN. Debes haber terminado el Metroid Fusion y conectar tu AGB al Cubo, ahora podrás jugar este clásico de NES y guardar tus avances en una Memory Card.

Habilita el Hard Mode:
Termina el juego en dificultad normal.

Galería de imágenes 1:
Escanea el 50% del complejo y datos de las criaturas.

Galería de imágenes 2:
Colecta el 50% o más de los ítems del juego.

Galería de imágenes 3:
Junta todos los ítems del juego (100%)

Galería de imágenes 4:
Acaba el juego en Hard Mode.

Para que puedas jugar con Samus Aran con el traje que usó en el Metroid Fusion en Metroid Prime, debes conectar tu AGB a tu GCN con tu cartucho de Metroid Fusion y haber acabado el Prime. Cuando conectes tu AGB, podrás usar el traje del Fusion en el Prime, seleccionándolo en el File Menu del Prime.

Minority Report: Everybody Runs

Introduce éstos códigos en los Cheats para que goces de sus efectos y ventajas.

Todos los combos: **NINJA**

Todos los videos: **DIRECTOR**

Todas las armas: **STRAPPED**

Armadura: **STEELUP**

Bate de Baseball: **SLUGGER**

Hombres rebotadores: **BOUNZMEN**

Locaciones: **CLUTZ**

Arte del concepto: **SKETCHPAD**

Sin selecciones: **DONOTSEL**

Final dramático: **STYLIN**

El final: **UIMP**

Energía extra: **BUTTERUP**

Mira libre: **FPSSTYLE**

Invencibilidad: **LRGARMS**

Selección de nivel: **PASSKEY**

Salto de nivel: **QUITER**

Municiones al máximo: **MRJUAREZ**

Daño máximo: **SPINACH**

Arenas Pain: **MAXIMUMHURT**

Juega como el Clown: **SCARYCLOWN**

Juega como el Convict: **JAILBREAK**

Juega como GI: **GNRLINFANTRY**

Juega como Lizard: **HISSSS**

Juega como Moseley: **BIGLIPS**

Juega como Nara: **WEIGHTGAIN**

Juega como Nikki: **HAIRLOSS**

Juega como el Robot: **MRROBOTO**

Juega como el Superhero: **SUPERJOHN**

Juega como el Zombie: **IAMSODEAD**

Rag Doll: **CLUMSY**

Botón para cámara lenta: **SLIZOMIZO**



007 Nightfire

Lista de Cheats

En la pantalla de opciones está la función de Cheats. Para usar un cheat especifico, combina las columnas de palabras para formar una sola palabra larga; si lo haces correctamente, aparecerá un mensaje indicándote que lo hiciste bien. Una vez que inicies el juego, pon pausa y activa el cheat.

Desmembramiento:
INSANEGIBSMODEGOOD

Bloodlust llena:
ANGRYXXXINSANEHOOKER

Congela a los enemigos:
DONTFARTONOSCAR

Modo God:
TRIASSASSINDONTDIE

Modo Juggy:
JUGGYDANCESQUAD

Recupera vida:
LAMEYANKEEDONTFEED

Muestra las armas:
SHOWMEMYWEAPONS

Factor Tiempo:
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE

Phantasy Star Online Episode I & II

Habilita el Dressing Room:
Termina todas las aventuras en la dificultad Normal.

Obtén las dificultades Hard, Very Hard y Ultimate:
Para tener estas dificultades, debes terminar el juego en Normal en cualquiera de los dos episodios, todas las dificultades estarán disponibles para ambos episodios.

Para tener todas las dificultadores disponibles para jugar en línea, debes llegar a cierto nivel durante el juego:

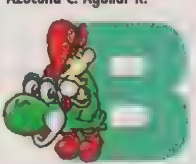
Nivel 20 o más: Dificultad Hard
Nivel 40 o más: Dificultad Very Hard
Nivel 80 o más: Dificultad Ultimate

AGRADECEMOS

Ahora sí, continuamos con la segunda parte de la lista de lectoras y lectores que participaron en nuestro concurso de aniversario. Muchas gracias a todos por su preferencia y esperamos contar con su apoyo y participación en nuestros próximos concursos y promociones. Les recordamos que los nombres están por orden alfabético y no como nos llegaron.

CONCURSO XI ANIVERSARIO

Aarón R. López R.
Aarón Tarello G.
Abel A. Rojas R.
Abel Gutiérrez M.
Abel Maza P.
Abraham Bedolla Z.
Abraham García C.
Abraham Jiménez C.
Abraham Lucero V.
Abraham Pérez G.
Abraham Sánchez S.
Abraham Venegas S.
Abril Martínez O.
Adrián N. Cabañas G.
Adrián X. Armenta M.
Adolfo Loyo L.
Adrián A. Matos Z.
Adrián A. Palafox O.
Adrián A. Zepeda V.
Adrián Angeles C.
Adrián Ayala M.
Adrián Bango C.
Adrián Correa O.
Adrián Fuerte P.
Adrián O. Barrón R.
Adrián Santillán L.
Adrián Trujeque B.
Adriana M. Romero O.
Agustín Gaytan C.
Agustín Gutiérrez G.
Agustín Moreno S.
Agustín Villegas Q.
Alan A. Galán G.
Alan A. García Pavón O.
Alan Avila O.
Alan E. Montalvo V.
Al n J. Toscano S.
Alan Motta M.
Alan R. García S.
Alan Verdugo M.
Alberto D. Galván R.
Alberto H. Sánchez G.
Alberto Hernández A.
Alberto I. Trujillo R.
Alberto Niño C.
Alberto Sagardi M.
Alberto Villanueva
Aldo A. Marroquín F.
Aldo E. Ortíz A.
Aldo F. Fonseca G.
Aldo I. Muñoz G.
Aldo I. Valdiviezo M.
Aldo Orozco M.
Alejandro A. Hernández D.
Alejandro Arenas R.
Alejandro Campeche R.
Alejandro Chávez V.
Alejandro Contreras E.
Alejandro D. Astorga M.
Alejandro de Jesús Araiza R.
Alejandro Ferro S.
Alejandro García I.
Alejandro Jaigas G.
Alejandro Magno S.
Alejandro Morales C.
Alejandro Noyola G.
Alejandro Pardo D.
Alejandro Pardo D.
Alejandro Ramos S.
Alejandro Rocha P.
Alejandro Rueda Z.
Alejandro Sánchez T.
Alejandro Trejo M.
Alejandro Vázquez A.
Alejandro Villegas B.
Alex R. Lindoro E.
Alexandra Ayub F.
Alexandro G. Alonso S.
Alexis Albores R.
Alexis G. Ramos G.
Alexis J. Tapia G.
Alfonso J. Martínez M.
Alfonso Pedroza R.
Alfonso Vargas S.
Alfredo B. García
Alfredo Gutiérrez Q.
Alfredo Ramírez S.
Alfredo Reyes R.
Alger E. Noriega R.
Allan Septien V.
Alonso A. Sosa A.
Alvaro González S.
Alvaro Pacheco G.
Alvaro Villalobos T.
Alvin A. Rodríguez L.
Amaranta U. Barbosa V.
Américo G. Salazar E.
Ana E. Martínez C.
Ana K. De la Loza M.
Ana L. Mora L.
Andrés D. González D.
Andrés F. García M.
Andrés Fonseca S.
Andrés G. Navarrete S.
Andrés Gómez P.
Andy E. Irineo S.
Angel A. Alvarez E.
Angel Castro A.
Angel E. Hernández L.
Angel E. Hidalgo S.
Angel E. Ortíz D.
Angel G. Bolaños Z.
Angel I. López R.
Angel I. Márquez G.
Angel L. Arana L.
Angel M. Ramírez C.
Angel M. Rodríguez T.
Angel S. Alatorre P.
Anibal U. V. Mendoza
Antonio Arias A.
Antonio de Jesús Campos R.
Antonio Díaz M.
Antonio F. León G.
Antonio Flores M.
Antonio I. Franco V.
Antonio Jaramillo D.
Antonio Olivas M.
Antonio Piñeiro M.
Antonio Venenoso C.
Aram J. A. Fabián G.
Arcadio A. Viveras
Ariel Romero G.
Armando Ayala C.
Armando J. Zamudio P.
Armando Jaimes
Armando Juárez J.
Armando Rosas M.
Armando Sánchez Z.
Armando Valles B.
Arturo Acuña A.
Arturo Alvarado P.
Arturo Alvarez G.
Arturo Corominas T.
Arturo Elizarraras M.
Arturo G. Valenzuela K.
Arturo Hernández R.
Arturo J. Cazares R.
Arturo Martínez E.
Arturo Rodríguez G.
Arturo Romero R.
Asdrubal H. Rivera A.
Athael Grajeda D.
Aurelio Pedraza M.
Ayde Sánchez S.
Azrael Estrada S.
Azucena C. Aguilar R.



Beatriz Guaida R.
Belarmino Romero E.
Benito J. Leal O.
Benito Rodríguez T.
Benjamín Cano C.
Benjamín H. Viveros L.
Benjamín I. Fernández H.
Benjamín Olvera V.
Benjamín Valdéz M.
Bernardo García R.
Blas Romero C.
Brian A. León M.
Bruno Montellano F.



Carla M. Lozada N.
Carlos A. Campos R.
Carlos A. Castro G.
Carlos A. Chapero T.
Carlos A. Conde R.
Carlos A. Díaz L.
Carlos A. Estrada N.
Carlos A. Fernández V.
Carlos A. García S.
Carlos A. Hernández L.
Carlos A. Hernández R.
Carlos A. Manjarrez O.
Carlos A. Ordoñez A.
Carlos A. Perea C.
Carlos A. Pérez C.
Carlos A. Salazar S.
Carlos A. Saldaña A.
Carlos A. Torres F.
Carlos Alvarez O.
Carlos B. Estrada M.
Carlos Bernabe D.
Carlos Carrasco S.
Carlos D. De la Cruz C.
Carlos D. Fuller
Carlos D. Herrera M.
Carlos D. Pizaña I.
Carlos D. Rodríguez L.
Carlos E. Flores M.
Carlos E. García R.
Carlos E. Meléndez F.
Carlos E. Trujillo S.
Carlos E. Vázquez D.
Carlos F. Díaz R.
Carlos F. Machorro A.
Carlos H. Torres U.
Carlos J. Loya S.
Carlos O. Martínez R.
Carlos Ordaz F.
Carlos Paez R.
Carlos R. Hernández F.
Carlos R. J. Pavón A.
Carlos Rico M.
Carlos U. Hernández V.
César A. Hernández P.
César A. Mendez F.
César A. Niebla L.
César A. Núñez G.
César A. Rosas J.
César D. Gómez B.
César E. González G.
César Ferrer N.
César Flores C.
César J. Gómez C.
César M. Ronzón V.
César Nava M.
César O. Jiménez I.
César O. Zúñiga A.
César Sibaja R.
Charles V. Moritzky S.
Christian A. López R.
Christian A. Madrigal T.
Christian A. Mercado P.
Christian A. Soto M.
Christian Bennet M.
Christian D. Alvarado A.
Christian E. Gorostieta C.
Christian I. Jiménez R.
Christian Miranda S.
Christian Muriel P
Christian S. Oróztico L.
Christopher I. Fuentes G.
Christopher J. Espinoza O.
Chrtian M. Hernández G.
Cindy Rivera P.
Ciro M. Mijangos C.
Cristhian I. Abarca H.
Cristian A. Luna S.
Cristian López R.



Daito E. Rodríguez K.
Dami n G. Lavín C.
Daniel A. Flota A.
Daniel A. Lemus Z.
Daniel A. Luna P.
Daniel A. Martínez H.
Daniel A. Pérez R.
Daniel Alcántara F.
Daniél Bojórquez P.
Daniel Brenis J.
Daniel Cuellar S.
Daniel E. Garma B.
Daniel E. Molina R.
Daniel F. Rodríguez C.
Daniel Gutiérrez D.
Daniel Hernández A.
Daniel I. Jaramillo S.
Daniel J. Pantí D.
Daniel Juárez
Daniel M. Olguín R.
Daniel Morales A.
Daniel O. Díaz C.
Daniel Solís G.
Darío G. De la Cerda
Darío Silva N.
David A. López Z.
David A. Rodríguez S.
David A. Soto G.
David A. Trejo R.
David Aguila M.
David Barda L.
David Beristain C.
David Briceño R.
David C. Delgado B.
David Castillo M.
David Correa G.
David E. León Z.
David E. Ortega L.
David E. Pintor G.
David E. Rodríguez S.
David Gómez C.
David J. López R.
David Martínez A.
David Moncada M.
David Morton E.
David Muñoz G.
David Pérez S.
David Pérez V.
David Prado R.
David R. Jamaica A.
David Rivera N.
David Romero A.
David Salinas B.
David Zárate M.
Demián A. Tenorio G.
Diana R. González L.
Diego A. García A:
Diego A. Montemayor D.
Diego A. Velázquez G.
Diego E. Alcántara B.
Diego E. Pacheco P.
Diego Granados H.
Diego López R.
Diego M. Mariscal C.
Diego M. Rosales G.
Diego R. Alcántara F.
Diego S. Vázquez B.
Dither I. Ortega F.
Dora E. Sandoval T.
Dyzzan I. López R.
Eder Alonso O.
Eder S. Nava D.
Edgar A. Legarreta O.
Edgar Cruz A.
Edgar E. Arrazola R.
Edgar E. Martínez F.
Edgar Flores C.
Edgar García P.
Edgar I. Buendía M.
Edgar I. Hernández A.
Edgar Mondragón R.
Edgar O. Pérez C.
Edgar R. Solís H.
Edgar U. Hernández P.
Edgar U. Villalobos A.
Edgar Valenzuela V.
Edgardo S. López L.
Edge A. Cruz C.
Edson R. Matus Z.
Eduardo A. Yáñez L.
Eduardo E. Bustillo G.
Eduardo E. Reyes S.
Eduardo F. Valencia S.
Eduardo García C.
Eduardo Gaytán G.
Eduardo Huacuz D.
Eduardo M. Muñoz G.
Eduardo Morales A.
Eduardo Ortíz H.
Eduardo Rodríguez A.
Eduardo Salazar V.
Eduardo Sierra B.
Eduardo Tena H.
Eduardo U. Miranda R.
Eduardo U. Sánchez H.
Eduardo Vera R.
Edwin Orellana D.
Edwin R. Jiménez P.
Efrén Carmona O.
Eider Y. Padilla M.
Elías D. Siordia V.
Eliud Ramos P.
Eliuth Juárez C.
Emanuel A. Orea A.
Emiliano B. García M.
Emmanuel A. Fuentes Z.
Emmanuel Alviso F.
Emmanuel Chan R.
Emmer A. Ramírez L.
Enrique Bracamontes L.
Enrique E. Ramos B.
Enrique G. Orea H.
Enrique García T.
Enrique Rojas C.
Enrique U. Rodríguez E.
Enzo R. Giusti G.
Erick A. García M.
Erick D. Calderón E.
Erick Durán G.
Erick Gutiérrez L.
Erick Hernández M.
Erick Hernández V.
Erick J. A. Tovar M.
Erick J. J. Vargas B.
Erick P. Réza D.
Erik I. Dorantes G.
Erik L. Rodríguez L.
Erik Loaiza G.
Erik Nochebuena M.
Erik S. Urieta V.
Ernesto Galindo R.
Ernesto I. Barrera Q.
Ernesto Lugo L.
Esaú Alonso L.
Esteban J. Toral A.
Estuardo del Angel P.
Eugenio Mendizabal C.
Evelyn Mejía D.
Everardo Avendaño S.
Everardo Reyes H.
Ezequiel Ordoñez F.
Fabián E. Morales C.
Fabián Pacheco D.
Fabián Rodríguez N.
Fabián Salgado H.
Fabio A. Espinoza O.
Federico J. Aragón Q.
Felipe A. Arias V.
Felipe de Jesús Galindo B.
Felipe de Jesús Martínez E.
Felipe O. Fuentes F.

Félix A. Valverde
Félix García T.
Félix H. Morales M.
Félix J. Campos G.
Fermín Veites S.
Fernando Camargo P.
Fernando Castillo L.
Fernando D. Prieto M.
Fernando Hernández R.
Fernando I. González H.
Fernando J. Serrano H.
Fernando Magdaleno A.
Fernando Martínez G.
Fernando Montoya R.
Fernando Pérez M.
Fernando Rodríguez C.
Fernando Torres C.
Fidencio Acosta F.
Flavio A. De León S.
Florentino J. Hevia G.
Francisco A. Escalante G.
Francisco A. Gordillo G.
Francisco A. Iturralde B.
Francisco Campos M.
Francisco D. Pérez M.
Francisco D. Villanueva G.
Francisco F. Velázquez G.
Francisco González A.
Francisco J. Alvarez S.
Francisco J. Chávez R.
Francisco J. Montaño L.
Francisco J. Noriega V.
Francisco J. Roa C.
Francisco J. Venegas D.
Francisco M. González V.
Francisco Maldonado V.
Francisco R. Cervera B.
Franco E. Ledesma O.
Fredy Arango V.
Fredy Gutiérrez N.
Fredy Mar M.
Friné I. Mora P.



Gabriel A. Alemán S.
Gabriel Cortéz S.
Gabriel E. Albores L.
Gabriel E. Ibarra R.
Gabriel E. Pérez G.
Gabriel M. Fernández A.
Gabriel Soria L.
Genesis Martinez G.
Georgina Medrano S.
Gerard Scarniere O.
Gerardo A. Flores G.
Gerardo A. Iraizos M.
Gerardo A. Muñoz V.
Gerardo A. Samaniego D.
Gerardo Aparicio
Gerardo D. Molina L.
Gerardo E. Barber D.
Gerardo E. Caudillo G.
Gerardo González R.
Gerardo I. Cruz M.
Gerardo I. León C.
Gerardo Pérez N.
Gerardo Trejo M.
Germán A. Royval G.
Germán F. Carrión G.
Germán M. Vega G.
German Pérez D.
Gibrán Rodríguez M.
Gil Galindo B.
Gilberto Carreón A.
Gilberto de Jesús Linares H.
Gilberto Jiménez G.
Gilberto S. Guzmán J.
Giovanni D. Flores C.
Godolfino Miranda Z.
Gonzalo Cruz C.
Gonzalo F. Murillo C.
Gonzalo Ruiz B.
Guadalupe E. Bermúdez P.
Guibaldo Vargas C.
Guillermo A. Hernández L.
Guillermo E. Arteaga R.
Guillermo F. Cortés T.
Guillermo Hernández L.
Guillermo N. Ramos J.
Guillermo Segura M.
Guillermo Torres A.
Gustavo A. Cruz R.
Gustavo A. Guayaquil S.
Gustavo A. Molina D.
Gustavo E. Rivero S.
Gustavo Espinosa C.
Gustavo R. Roldán P.
Gustavo Sánchez V.
Gustavo Valdés M.
Guy Robertson H.

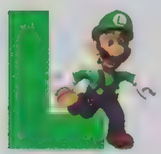


Hebert U. Silva M.
Héctor A. Cortés C.
Héctor A. Ellenberg A.
Héctor A. Encinas R.
Héctor A. González M.
Héctor A. Macías A.
Héctor A. Miranda P.
Héctor A. Morales R.
Héctor A. Novoa A.
Héctor A. Vega C.
Héctor D. Corona S.
Héctor F. Guerrero C.
Héctor G. Camacho M.
Héctor G. Pérez B.
Héctor H. Huipet H.
Héctor H. Mejía M.
Héctor I. Cea C.
Héctor J. Martínez A.
Héctor J. Ortíz N.
Héctor Juárez H.
Héctor Loyo R.
Héctor M. De la Rosa Z.
Héctor M. De la Torre B.
Héctor S. López
Héctor Santiago R.
Hipólito Cruz C.
Homero Valenzuela A.
Hugo A. Hernández L.
Hugo A. Mac Donald B.
Hugo D. Grijalva R.
Hugo D. Hernández S.
Hugo E. Reyes B.
Hugo Gómez C.
Humberto Cervera B.
Humberto D. Salazar L.
Humberto Ortiz R.
Humberto Villalobos A.
Ignacio E. J. Carranza G.
Ignacio Romero L.
Ingrid F. Reyes A.
Iran Santiago R.
Irmin J. Acuña C.
Irving A. Angeles B.
Irving A. Esquivel S.
Isaac de la Vega G.
Isaac García C.
Isaac Rodríguez M.
Isaac S. De la Riba B.
Ismael Godínez S.
Ismael López D. G.
Ismael Orozco V.
Ismael Segoviano C.
Israel A. Ramos G.
Israel A. Rivera O.
Israel Camargo T.
Israel Carrasco M.
Israel García R.
Israel Jiménez R.
Israel R. Zárate V.
Israel Reyes B.
Iván A. Figueroa R.
Iván Galicia I.
Iván García B.
Iván I. Herrera B.
Iván I. López R.
Iván López Godina R.
Iván Martínez T.
Iván S. Mervich R.
Iván S. Vázquez C.
Iván Tovar A.
Iván Urbina C.
Ivonne G. Durán E.



J. Jonathan Covarrubias B.
Jack R. Trigueros L.
Jacobo Rendón R.
Jahaziel D. Vázquez G.
Jaime A. Corona S.
Jaime A. Hernández V.
Jaime B. Isizua
Jaime B. Trejo V.
Jaime J. B. Márquez F.
Jaime R. Castro H.
Jaime Sanchéz E.
Jaime V. Torres R.
Jairo Juárez S.
Javier A. Becerril V.
Javier A. Mijangos R.
Javier A. Velázquez J.
Javier Barrios H.
Javier F. Su rez V.
Javier G. Domínguez W.
Javier Hernández G.
Javier Huerta P.
Javier Mora R.
Javier Román N.
Javier Salazar D.
Javier Zamora W.
Jazmín L. Vargas A.
Jerónimo Quintero O.
Jesús A. Avila H.
Jesús A. Escalante B.
Jesús A. González H.
Jesús A. González R.
Jesús A. Hernández M.
Jesús A. Lara M.
Jesús A. López C.
Jesús A. Loya S.
Jesús A. Martínez C.
Jesús A. Merino Z.
Jesús A. Ortega H.
Jesús A. Raíz R.
Jesús A. Ramos G.
Jesús Carmona R.
Jesús Castillo D.
Jesús D. Acosta M.
Jesús D. Vázquez A.
Jesús D. Zamora R.
Jesús E. Cabral C.
Jesús E. Fuentes H.
Jesús E. Hinojos R.
Jesús E. Macías G.
Jesús E. Perdomo S.
Jesús E. Roel M.
Jesús F. Arroyo A.
Jesús G. Regalado V.
Jesús G. Resendiz C.
Jesús Gómez G.
Jesús Guillén P.
Jesús H. Castro M.
Jesús Hernández C.
Jesús I. Barajas N.
Jesús J. Orozco S.
Jesús Mata L.
Jesús R. Domínguez S.
Jesús R. Picazo
Jesús R. Valdovinos M.
Jesús Sánchez C.
Jesús Zenteno H.
Joaquín A. Qui Z.
Joaquín M. Tellez A.
Joel H. Benítez A.
Jonathan A. Guízar F.
Jonathan A. Lara P.
Jonathan A. Santana M.
Jonathan A. Solis R.
Jonathan Cortés D.
Jonathán E. Vázquez H.
Jonathan J. Nava S.
Jonathan Mercado M.
Jonathan O. Jiménez G.
Jonathan O. Quiroz S.
Jonathan Santana M.
Jorge A. Buendía M.
Jorge A. Castro O.
Jorge A. Contreras E.
Jorge A. Cortés G.
Jorge A. De Blas P.
Jorge A. Díaz F.
Jorge A. Díaz R.
Jorge A. Espinoza M.
Jorge A. García G.
Jorge A. Liévano A.
Jorge A. Martínez M.
Jorge A. Mena M.
Jorge A. Morales R.
Jorge A. Padilla L.
Jorge A. Ramírez C.
Jorge A. Segoviano M.
Jorge A. Sicaeros B.
Jorge A. Zazueta L.
Jorge Arellano C.
Jorge Avante R.
Jorge C. Cirerol N.
Jorge Carrillo V.
Jorge Chávez R.
Jorge Clemente H.
Jorge D. Guerrero D.
Jorge E. Garduño N.
Jorge E. Ortíz D.
Jorge Flores L.
Jorge Galindo R.
Jorge H. Lozano B.
Jorge L. Aquino M.
Jorge L. Díaz M.
Jorge L. Marquez J.
Jorge L. Pineda S.
Jorge L. Sánchez E.
Jorge López C.
Jorge M. Gascón M.
Jorge Martínez M.
Jorge Procuna C.
Jorge R. Pérez A.
Jorge R. Rodríguez Z.
Jorge R. Zárate M.
Jorge U. García G.
Jorge V. Nájera A.
José A. C. Salazar A.
José A. Cedillo G.
José A. Correa C.
José A. González V.
José A. González Z.
José A. Ibáñez G.
José A. López C.
José A. Lugo D.
José A. Luna D.
José A. Martínez C.
José A. Medina V.
José A. Parra R.
José A. Ramírez S.
José A. Ramos Q.
José A. Rangel P.
José A. Rodríguez G.
José A. Rodríguez R.
José A. Salazar M.
José A. Sánchez C.
José A. Valle C.
José C. Gomar G.
José C. Murillo M.
José C. Ontiveros L.
José D. Leal A.
José D. Muñoz R.
José de Jesús Robles M.
José E. De la Torre T.
José E. Fregoso M.
José E. García J.
José E. Jiménez T.
José E. Montalvo
José E. Morales C.
José E. Plascencia Z.
José E. Rodríguez A.
José E. Sánchez T.
José E. Santos C.
José E. Viedas Z.
José F. González R.
José F. Luna R.
José F. Moreno G.
José G. Anguiano M.
José G. Cortés W.
José G. Hernández V.
José H. Pavia G.
José I. Fonseca G.
José I. Tellez L.
José I. Viramontes B.
José J. Estebes H.
José J. Flores E.
José J. Marcial H.
José L. Aguilar A.
José L. Aguilar P.
José L. Chirino L.
José L. Díaz M.
José L. García D.
José L. García O.
José L. González G.
Jose L. Guzmán H.
José L. Guzmán H.
José L. Lira C.
José L. Martín C.
José L. Martínez L.
José L. Solis P.
José M. Esquerra L.
José M. González B.
José M. Ordoque L.
José M. Pascacio V.
José M. Patiño G.
José M. Rivero T.
José M. Sánchez D.
José Martínez S.
José Muñoz F.
José O. Fausto M.
José O. Yee G.
José P. F. Miranda S.
José P. Valadez V.
José Pizano L.
José R. Cornejo M.
José R. Díaz R.
José R. Espinoza D.
Jose R. González U.
José R. Jaramillo M.
José R. López B.
José R. López L.
José R. Martínez S.
José R. Mercado H.
José R. Pérez B.
José R. Rendón V.
José Romero S.
José S. Bautista S.
José S. Gutiérrez O.
José S. Mejía C.
José V. Montiel V.
Josué A. Cetina B.
Josué Ramírez R.
Josué Souza V.
Juan A. Barrera T.
Juan A. Centeno R.
Juan A. Hernández V.
Juan A. Márquez H.
Juan A. Orozco P.
Juan A. Ortíz V.
Juan A. Padilla G.
Juan A. Rocha G.
Juan A. Ruiz C.
Juan A. Rupit A.
Juan B. Guzmán
Juan C. Aquiles G.
Juan C. Arg_elles A.
Juan C. Avalos T.
Juan C. Campos A.
Juan C. Cuevas B.
Juan C. Herrera M.
Juan C. Molina V.
Juan C. Robles R.
Juan C. Saiden G.
Juan C. Torres A.
Juan C. Yáñez V.
Juan D. Incl n F.
Juan E. Ramírez A.
Juan F. Aleman L.
Juan F. Arredondo G.
Juan F. Marin A.
Juan F. Mejía V.
Juan F. Vela F.
Juan F. Yáñez R.
Juan G. Mendoza Q.
Juan J. Cruz M.
Juan J. F. Rodríguez G.
Juan J. Parra P.
Juan J. Solano C.
Juan L. Cárdenas A.
Juan L. Gutiérrez N.
Juan L. López O.
Juan L. Velasco R.
Juan M. Baltazar G.
Juan M. Carvajal D.
Juan M. Castillo F.
Juan M. Espinosa G.
Juan M. Hernández G.
Juan M. Sanabria L.
Juan M. Zúñiga F.
Juan O. Del Valle B.
Juan Onofre M.
Juan P. Hernández B.
Juan P. Moreno Z.
Juan P. Núñez G.
Juan P. Solano V.
Juan R. Arreguín S.
Juan R. Arzaldo G.
Juan R. Robles A.
Juilio C. Ayala M.
Juilo C. González M.

Juilo C. Larrinaga H.
Julián Elizálde T.
Julián Meneses B.
Julio A. Gil F.
Julio A. Medina S.
Julio A. Medina S.
Julio C. Alvarado C.
Julio C. Avila G.
Julio C. Rodríguez C.
Julio C. Zumayo M.
Julio Mendoza G.
Karla R. Zúñiga H.
Karlos O. Nedzelsky V.



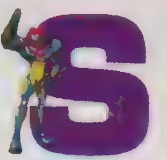
Laura P. Roque M.
Laura V. Meza O.
Leonardo A. Ugalde N.
Leonardo Cortés C.
Leonardo García R.
Leonid Wences I.
Leopoldo Larracilla I.
Lizbeth Jiménez C.
Lorenzo A. Jiménez G.
Lorenzo A. Vizcarra M.
Lucas D. Rosas B.
Lucio Aguilar P.
Ludwing M. Alvarez M.
Luigi Pérez V.
Luis A. Alvarez L.
Luis A. Aquino M.
Luis A. Buenfil P.
Luis A. Cuevas M.
Luis A. Esparza V.
Luis A. Estrada G.
Luis A. Flores P.
Luis A. Galicia S.
Luis A. Herrera A.
Luis A. Loa G.
Luis A. Martínez U.
Luis A. Méndez C.
Luis A. Rodríguez L.
Luis A. Rojas C.
Luis A. Ruíz S.
Luis A. Saavedra R.
Luis A. Silva H.
Luis A. Zapata C.
Luis Balderas L.
Luis C. Galván D.
Luis D. Michaus C.
Luis D. Reguenga G.
Luis D. Sánchez G.
Luis D. Soto R.
Luis E. Abunader L.
Luis E. Andrade C.
Luis E. Hernández G.
Luis E. Ladrón de Guevara M.
Luis E. López A.
Luis E. Sierra O.
Luis F. Cadenas C.
Luis F. Duarte C.
Luis F. García M.
Luis F. Hernández L.
Luis F. López P.
Luis F. Ontiveros A.
Luis F. Quezada M.
Luis F. Rodríguez G.
Luis F. Vázquez V.
Luis F. Villavicencio L.
Luis H. Arana C.
Luis I. Fernández S.
Luis I. Rodríguez F.
Luis I. Rodríguez V.
Luis J. Angeles R.
Luis J. Gerónimo A:
Luis J. Maya C.
Luis Juárez S.
Luis L. García S.
Luis L. López L.
Luis M. Hernández V.
Luis M. Ocampo E.
Luis M. Rivas G.
Luis M. Robledo G.
Luis O. Gálvez M.
Luis O. Nájera L.
Luis R. Aviña G.
Luis R. Delgado L.
Luis R. Meneses M.
Luis R. Ortíz R.
Luis U. Rocha D.
Luis V. Avilez G.
Luis Victoria C.
Maddy C. Peña G.
Maider D. Haro C.
Manuel A. Cardiel R.
Manuel A. Delgadillo V.
Manuel A. Martínez H.
Manuel A. Vargas R.
Manuel Martínez S.
Manuel Morán N.
Manuel Rivera C.
Marco A. Blanquel R.
Marco A. Cuevas S.
Marco A. García P.
Marco A. Hernández P.
Marco A. Hernández Q.
Marco A. Jiménez O.
Marco A. L. Sinerio
Marco A. Mejía C.
Marco A. Mendizabal C.
Marco A. Ortega H.
Marco A. Pliego M.
Marco A. Reyna E.
Marco A. Roa D.
Marco A. San Román R.
Marco A. Tovar C.
Marco A. Vázquez M.
Marco Bajonero D.
Marco Maya S.
Marcos A. Poo C.
Marcos A. Rodríguez C.
Marcos E. Enríquez C.
Marcos G. Cristerna H.
Marcos H. Urias M.
Marcos M. Benítez R.
Margarita González M.
María E. Hernández C.
María J. Solano G.
Maria L. Aguilar L.
María T. Espinoza P.
Marino Luna E.
Mario A. Almazán E.
Mario A. Armenta P.
Mario A. Chávez C.
Mario A. García M.
Mario A. Guajardo M.
Mario A. Helguera M.
Mario A. Medina V.
Mario A. Quezada A.
Mario A. Rodríguez P.
Mario A. Salazar Y.
Mario A. Sánchez G.
Mario A. Segura G.
Mario A. Valladares C.
Mario A. Vázquez M.
Mario A. Zamora L.
Mario D. Rodríguez B.
Mario Delgadillo L.
Mario F. Mata R.
Mario Hinojosa G.
Mario I. Pérez G.
Mario N. Gómez F.
Mario Nuñez D.
Mario O. Riveros V.
Mario R. Rodríguez L.
Mario Sifuentes P.
Marisol Campirano P.
Martín A. Rodríguez U.
Martín Castillo B.
Martín Chihuahua B.
Martín E. Márquez R.
Martín Rivera S.
Mauricio D. Garza R.
Mauricio Díaz V.
Mauricio Flores G.
Mauro A. Sicara R.
Mauro T. Simmons R.
Michael Y. Pineda M.
Michel A. Tello
Miguel A. Araujo H.
Miguel A. Ballesteros A.
Miguel A. Cabrera S.
Miguel A. Calderón M.
Miguel A. Frausto G.
Miguel A. González G.
Miguel A. Hernández L.
Miguel A. Hernández S.
Miguel A. López F.
Miguel A. Mendoza A.
Miguel A. Ramírez V.
Miguel A. Rodríguez S.
Miguel A. Ruvalcaba G.
Miguel A. Ruvalcaba L.
Miguel A. Torres S.
Miguel A. Vargas G.
Miguel A. Zamorano H:
Miguel A.Gutiérrez R.
Miguel Condés C.
Miguel García A.
Miguel García B.
Miguel I. Canúl C.
Miguel Ponce S.
Miguel R. Ramírez C.
Miguel Y. Reyes H.
Misael López L.
Misael Ortíz R.
Moisés Hernández M.
Moisés Nava V.
Moisés Palacios G.
Mosiah E. Carrillo O.
Nancy del Carmen Sánchez G.
Naoki A. Cervantes M.
Natalia E. López N.
Nelson de Jesús González G.
Nicol s A. Gómez C.
Nicol s Lazzaro R.
Niltza G. Ching G.
Noé M. Reyes V.
Norberto A. Rubio A.
Norberto Hernández C.
Norberto Magaña C.
Norberto Román M.



Octavio K. Aguayo R.
Octavio Piña A.
Olga Y. Aguirre G.
Omar A. Oropeza M.
Omar A. Tapia B.
Omar D. Gutiérrez
Omar F. Márquez H.
Omar Fernández C.
Omar García S.
Omar J. Alcal G.
Omar López P.
Omar M. Muñoz M.
Omar R. Zalapa L.
Omar Sánchez R.
Omar Vázquez C.
Orlando A. Souza R.
Orlando Lamadrid T.
Orlando Torres P.
Orlando Torres Q.
Oscar A. Luján O.
Oscar D. Aguilera V.
Oscar D. Ramírez H.
Oscar F. Villalobos T.
Oscar G. López M.
Oscar Méndez G.
Oscar O. Olvera O.
Oscar R. González G.
Oscar S. López C.
Oscar Sandoval S.
Oscar Villareal R.
Osciel Luviano R.
Oswaldo Huerta C.
Otmar A. Moreno A.



Pablo A. González S.
Pablo C. Ortiz O.
Pablo F. Villamonte R.
Pablo González A.
Pablo L. Saldaña P.
Pamela E. Galicia N.
Pat E. Paredes R.
Patricia Rodríguez A.
Patricio Martínez F.
Patrick Marroquín V.
Paul A. Delgadillo F.
Paulo C. Rubio B.
Paulo S. Contreras F.
Pedro A. Azpe S.
Pedro A. Hernández M.
Pedro A. Hurtado A.
Pedro Aguilar S.
Pedro D. Castillo G.
Pedro D. Mendoza F.
Pedro Lucano V.
Pedro Pérez R.
Pedro Reséndiz G.
Pedro V. H. Martínez V.
Pedro V. Hernández S.
Pierre G. Herrera M.
Quetzalcóatl Barrios O.
Rafael A. Alfonseca B.
Rafael A. Martínez L.
Rafael A. Rivera M.
Rafael Carrillo S.
Rafael Carrillo V.
Rafael Chávez V.
Rafael E. García A.
Rafael E. Mena A.
Rafael G. Oseguera M.
Rafael J. Sosa S.
Rafael Muciño C.
Rafael Navarro A.
Rafael Tenorio G.
Ramiro E. Ponce R.
Ramiro M. Peña L.
Ramón A. Delgado G.
Ramón Briseño M.
Ramón G. González M.
Ramón Maldonado S.
Raúl A. Ramírez A.
Raúl D. Cortés V.
Raúl Martínez B.
Raúl Martínez R.
Raúl Mendieta A.
Raúl Ruiz L.
Raúl Tzili A.
Raúl Vargas S.
Raymundo Bautista F.
Raymundo Betanzos R.
Régulo Terraza E.
Renán J. Mendoza R.
René A. Cantú S.
René A. Cortés L.
René A. Navarro B.
René A. Quiñones G.
René Allergretti Z.
René Cruz D.
Ricardo A. Coronel H.
Ricardo A. Gálvez V.
Ricardo A. Trejo V.
Ricardo C. Echauri B.
Ricardo Cortés J.
Ricardo D. Aceves R.
Ricardo E. Carranza G.
Ricardo F. Torres C.
Ricardo Félix A.
Ricardo I. Sánchez M.
Ricardo J. Hernández P.
Ricardo Jiménez M.
Ricardo Moreno V.
Ricardo Ramírez P.
Ricardo Rodríguez S.
Ricardo Silva X.
Ricardo Villegas T.
Roberto A, Carreño N.
Roberto Arreola T.
Roberto C. Buenrostro G.
Roberto C. Galván S.
Roberto D. Reyna A.
Roberto Garduño M.
Roberto Gómez M.
Roberto Herrera O.
Roberto L. De la Garza M.
Roberto Mejía M.
Roberto Montes R.
Roberto Mora S.
Roberto Rodas M.
Rodolfo E. Vértiz P.
Rodolfo A. Calixto M.
Rodolfo Castro J.
Rodolfo Lara V.
Rodolfo Magallón M.
Rodolfo Olivares R.
Rodrigo C. Caballero S.
Rodrigo E. Calva T.
Rodrigo González A.
Rodrigo H. Mercado D.
Rodrigo I. Rodríguez R.
Rodrigo Martínez F.
Rodrigo Núñez C.
Rodrigo Parra E.
Rodrigo Ramos P.
Rodrigo Retamoza R.
Rodrigo Robledo T.
Rodrigo Vargas C.
Rodrigo Venegas H.
Rodrigo W. Rocha L.
Rogelio Delgado C.
Rogelio Grande C.
Rogelio Márquez H.
Rogelio Rubio C.
Roger Baez Z.
Román G. Plascencia L.
Rosendo Ponce L.
Rubén de Jesús Valdéz S.
Rubén Enriquez C.
Rubén G. Revilla G.
Rubén Gutiérrez G.
Rubén Ortiz A.
Rubén R. Corte M.
Ruslán Aranda H.
Ruy Díaz de León R.



Salvador Leija M.
Samer Y. García K.
Samuel A. Clemente M.
Samuel de Jesús Kelly O.
Samuel Martínez L.
Samuel Solis B.
Santiago Salazar P.
Saúl Madrigal R.
Sebastián Muro C.
Sergio A. González R.
Sergio D. Torres C.
Sergio J. Aristeo V.
Sergio Martínez M.
Sergio R. Martell V.
Sergio R. Salgado L.
Sergio Rangel J.
Sergio Reyes P.
Sergio Ruiz G.
Sergio Trejo V.
Sinuhé Martínez R.
Tanya Y. Plascencia M.
Tomás Villanueva A.
Ulises Navarro B.
Ulises Olivares V.
Ulises Perucho Z.
Uriel Sánchez E.
Víctor A. Aguilar R.
Víctor A. Barrios G.
Víctor A. Cruz R.
Víctor A. Flores S.
Víctor A. Mascorro L.
Víctor A. Ticas C.
Víctor D. Rivas M.
Víctor E. Morales C.
Víctor E. Ramírez L.
Víctor G. Ibarra G.
Víctor G. Pérez R.
Víctor H. Galván C.
Víctor H. Gutiérrez B.
Víctor H. López M.
Víctor H. Pérez C.
Víctor H. Romero M.
Víctor H. Sánchez M.
Víctor H. Teixeira M.
Víctor J. Hernández G.
Víctor M. Arteaga C.
Víctor M. Bermúdez V.
Víctor M. Guzmán T.
Víctor M. Pérez C.
Víctor M. Salas H.
Víctor M. Sánchez A.
Víctor Pelayo C.
Víctor Torres R.
Waldo D. Cambrón R.
Wenceslao Torres R.
Xavier Gómez D.
Xavier N. Abugannam M.
Xochiquetzal Dávila H.
Yair E. Manzano V.
Yair O. Adame M.
Yajseel A. Domínguez M.
Yamil A. Pineda Y.
Yankarlos N. Audelo M.
Yedi I. Quevedo R.
Yonatan G. Cazares P.
Yues E. Arce M.
Yuriria A. Pérez C.
Zabdiel García S.
Zelma Correa G.





The Hobbit



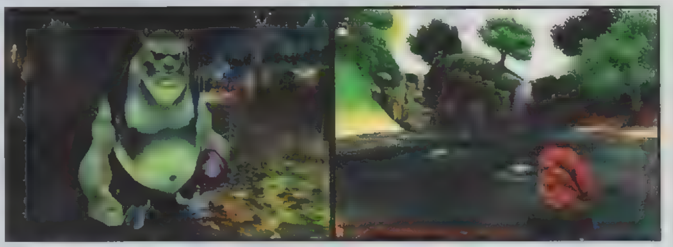
Sierra

¡Conoce lo que ocurrió antes de "La Comunidad del Anillo"!

Después del gran éxito que han tendido los juegos del Señor de los anillos tanto para el Game Boy Advance como para El Nintendo GameCube, es lógico que se esté creando un juego basado en lo que ocurrió antes de "La comunidad del Anillo". En un juego que llevará por nombre "The Hobbit", siendo nada más y nada menos que Bilbo Baggins (aquí se le conoció como Bilbo Bolsón), quien tome el rol principal para esta aventura en la tierra media.



De hecho, si hacemos un recuento, la serie de libros que escribió Tolkien, también incluye un libro denominado "El Hobbit", donde al igual que en el videojuego, se narran las historias del tío de Frodo en sus buenos tiempos de juventud. La forma de juego es bastante atractiva, al presentarnos un entorno y ambientación tal y como Tolkien la hubiera descrito y en una forma



de juego en tercera persona que le da el toque final para disfrutar hasta el mínimo detalle.

Tu juego da inicio en la mítica aldea de Hobbiton donde el gran mago Gandalf te enviará a una aventura junto con Thorin (un Dwarf) y continuará hasta los tenebrosos bosques de Mirkwood y finalmente hacia The Lonely Mountain donde te encontrarás con el Dragón Smaug.

A lo largo de tu aventura, te enfrentarás a innumerables retos y peligros por vencer, pero no te preocupes porque en el camino encontrarás ciertos ítems, conocimiento y valor suficiente para vencerlos. Algunos de tus rivales, serán lobos, orcos, trolls y una que otra araña. Así que si eres un fan de la historia de Tolkien, no dudamos en recomendarte este título que próximamente tendremos en nuestras manos por parte de Sierra.







1080° Avalanche



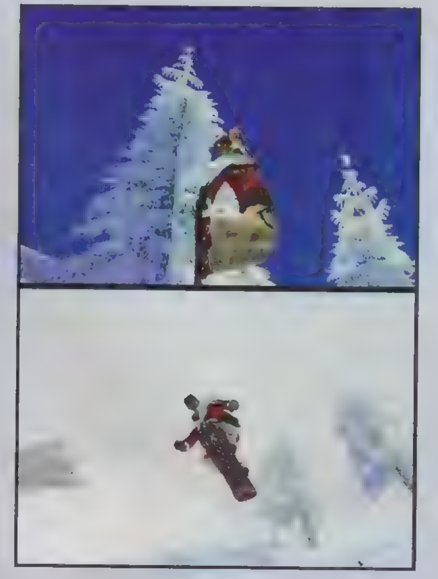
Nintendo



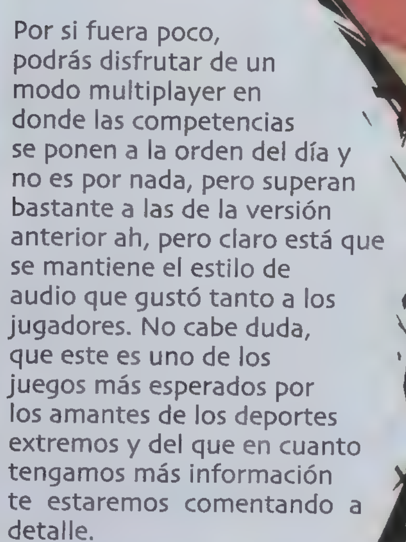
Desde que salió 1080 Snowboarding para el Nintendo 64, la euforia por los juegos de este deporte extremo se consumó de una manera muy significativa haciendo que hasta el que detestara este tipo de juegos, se convirtiera en un fanático total gracias al excelente gameplay con el que cuenta, así como las gráficas que dan una visión de juego sumamente agradable. Pero quizá algo que ayudo a levantar bastante este juego, fue el audio, que para aquel entonces era todo un suceso escuchar melodías tan bien adaptadas en un juego de Snowboarding.

Ahora, con la próxima llegada a nuestros monitores del esperadísimo 1080: Avalanche, todos los videojugadores tendremos la oportunidad de disfrutar nuevamente el deporte en su más extrema expresión con todas y cada una de las cualidades que solo el Nintendo GameCube le puede dar a un juego como este. 1080 Se ha caracterizado por tener un estilo propio y un gran gameplay y aunque muchos lo comparan con SSX Tricky, no cabe duda que cada uno tiene sus puntos buenos, pero en lo personal, nos llama más la atención 1080: Avalanche.

Los efectos especiales te dejarán con la boca abierta



Este juego lo está desarrollando una subdivisión de Nintendo de nombre Nintendo Software Technology (NST), a la que quizá recuerdes un poco más con trabajos como Wave Race Blue Storm. Así que como puedes imaginarte, NST ha involucrado muchos aspectos para darle realidad a este juego, cosas como diversos modos de juego como match race, time attack, trick attack, contest, y el clásico modo de entrenamiento, además de efectos especiales en tiempo real, que te hacen interactuar realmente con los escenarios como por ejemplo, una que otra avalancha a la que tendrás que reaccionar rápidamente si no quieres convertirte en bola de nieve y, por supuesto, un mejorado sistema de control para ayudarte a realizar combos y trucos realmente sorprendentes.



Por si fuera poco, podrás disfrutar de un modo multiplayer en donde las competencias se ponen a la orden del día y no es por nada, pero superan bastante a las de la versión anterior ah, pero claro está que se mantiene el estilo de audio que gustó tanto a los jugadores. No cabe duda, que este es uno de los juegos más esperados por los amantes de los deportes extremos y del que en cuanto tengamos más información te estaremos comentando a detalle.







Mega Man Battle Network 3

GAME BOY ADVANCE

Capcom

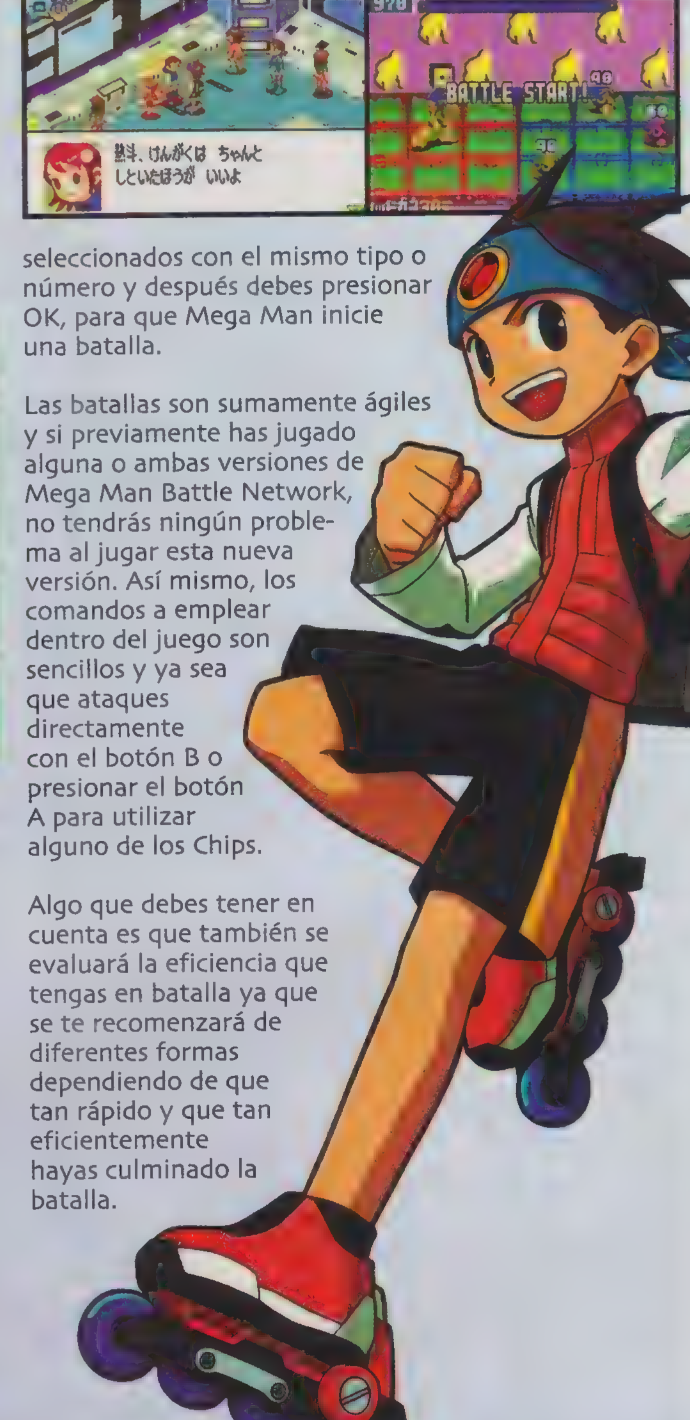
Por parte de Capcom hemos tenido muchas noticias agradables, como el hecho de los juegos próximos a salir para el Nintendo GameCube, de los que anteriormente te platicamos, pero esos no son los únicos títulos que están haciendo olas por parte de este Capcom, sino que hay otros de los que a continuación te platicaremos, y de los que sabemos de antemano, te dejarán con la boca abierta, seas o no fanático de Mega Man.



Así es, uno de estos títulos es Mega Man Battle Network 3 (o Rockman EXE, como se le conoce en Japón) y hará su pronto arribo a nuestro continente para seguir con la racha de éxito que ha cosechado a su paso esta franquicia. Pero sin duda, lo interesante en este nuevo juego, es que se manejará en 2 versiones que serán: White y Blue. Con esto, quizá te llego a la mente ¿Acaso ya Mega Man se va a convertir en en MegaMon?, pero no te preocupes, ya que aunque ya se volvió común eso de hacer versiones de colores en los juegos, en Mega Man, esto se lleva a cabo de una forma muy original, sin caer en el típico fúsil de conceptos.

Únete a Lan y a Mega Man en esta nueva aventura para el GBA

En este juego, Lan (el personaje principal y quien tiene a Mega Man en su poder), tendrá que colectar Zennies, dinero y otras cosas para intercambiar e incluso, podrá conseguir unos Chips para mejorar las capacidades de Mega Man en cada una de sus batallas. Dichas batallas se manejan de la siguiente manera, todo comienza al seleccionar los Chips de tu Deck, estos, solo puedes ser



seleccionados con el mismo tipo o número y después debes presionar OK, para que Mega Man inicie una batalla.

Las batallas son sumamente ágiles y si previamente has jugado alguna o ambas versiones de Mega Man Battle Network, no tendrás ningún problema al jugar esta nueva versión. Así mismo, los comandos a emplear dentro del juego son sencillos y ya sea que ataques directamente con el botón B o presionar el botón A para utilizar alguno de los Chips.

Algo que debes tener en cuenta es que también se evaluará la eficiencia que tengas en batalla ya que se te recomenzará de diferentes formas dependiendo de que tan rápido y que tan eficientemente hayas culminado la batalla.



Algunos de los compañeros de Mega Man y Lan en esta aventura son: Aragoma Torakichi, quien es propietario de KingMan; Chaud (Propietario de ProtoMan); Dex (Propietario de GutsMan); Doctor Cossack (Creador de Forte) y muchos otros más que harán de esta aventura una de las más dinámicas en la serie de Mega Man Battle Network.

Mega Man Network Transmission

NINTENDO GAMECUBE

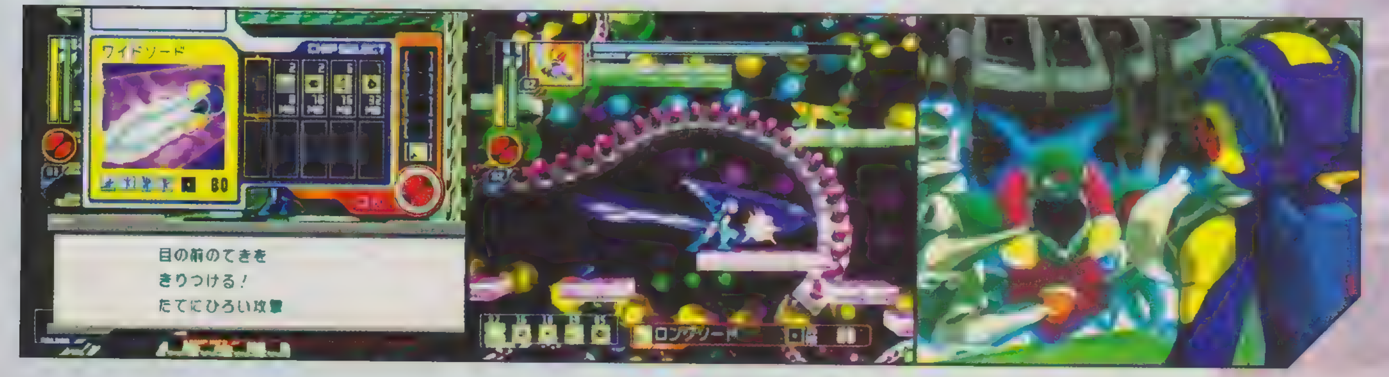
Capcom

Mega Man: otro clásico de Capcom para el Nintendo GameCube



Continuando con los grandes proyectos de Capcom, otro de los títulos que causará revuelo para el Nintendo GameCube es Mega Man Network Transmission, donde será la primera incursión de este clásico personaje en el GameCube, pero lo hará de una forma muy novedosa, ya que todo se llevará a cabo en una modalidad de Cel Shaded, algo así como el tipo de gráficos que has visto en The Legend of Zelda: Wind Waker, Black and Bruised y otros.

De hecho, la gente de Capcom ha dicho en conferencias de prensa que este juego mantendrá la clásica acción que ha caracterizado a este personaje y que gracias a la nueva tecnología de Cel Shaded, se lograrán mejores efectos especiales, así como un toque muy al estilo de la animación de Rockman EXE, ya que podrás disfrutar de tus personajes favoritos y sus villanos en total 3D.



Mientras avanzas en tu aventura te enfrentarás a muchos enemigos y por supuesto, a varios Jefes de escena que estarán esperándote con sus más poderosos ataques. En algunas ocasiones, necesitarás comunicarte con Lan, Mega Man y con otros personajes para obtener información reciente que te dará tips importantes para resolver varios eventos del juego.

Además, se pretende crear una historia que perfectamente se adapte a detalles, elementos y personajes de Mega Man Battle Network y Mega Man Battle Network 2 de Game Boy Advance, para dar así un concepto más detallado de lo que ocurre en estos juegos, por lo que será la primera vez, que un juego de Mega Man tenga un cierto "link" entre la versión casera y las versiones portátiles. Y lo mejor de todo es que este título ya está muy próximo a arribar a nuestro continente.

En Mega Man Network Transmission podrás colectar chips, con los que podrás equipar a Mega Man con armas especiales así como equipar aditamentos adicionales que aumentan la habilidad de defensa o ataque, como por ejemplo, aumentar su habilidad al saltar, incrementar la eficiencia del escudo entre otras.

¡Más de 100 ataques diferentes en batalla!

De las cosas que podrás checar en Mega Man Network Transmission son el uso del tan popular Chip de Mega Man Battle Network, así como ataques personalizados, selección de chips para usar en batalla y más de 100 diferentes ataques que podrás checar en un amplio nivel de juego.

Para que te des una idea más detallada, este título, toma lugar entre los eventos ocurridos en el primer Mega Man Battle Network y M.B.N. 2. Un mes ha pasado desde que la organización WWW trato de comandar un satélite militar. Ahora, el cyber espacio está a punto de enfrentarse a otra amenaza, un nuevo virus conocido simplemente como el "Zero Virus". Por lo que una vez más, es tiempo de que Lan y Mega Man emprendan su aventura contra el peligro.



Estamos muy contentos con la respuesta de nuestros lectores a los Retos que hemos publicado, así sean de nosotros o los que nos hacen favor de enviar nuestros lectores. Lamentablemente, hay ocasiones en los que las respuestas no llenan los requisitos que pedimos para que puedan ser tomados en cuenta y publicados; por lo que les vamos a recordar la temática de cómo resolver los Retos para evitar equívocos posteriores.

Los Retos que sean resueltos deben enviarse por correo ordinario o si lo prefieren, traerlos personalmente a la dirección de nuestra revista: Amores 707 int. 401 Col. Del Valle C.P. 03100. Dependiendo de las condiciones en las que se pida la respuesta, deben enviarse fotos en donde se pueda apreciar lo estipulado; en caso de ser de AGB, debe verse totalmente el AGB con la pantalla pedida. No se aceptan por ningún motivo fotos enviadas vía internet, así sean escaneadas. Si es en video, debe ser formato VHS y se debe apreciar la imagen en donde se responda el Reto. Les pedimos además que nos hagan favor de incluir una carta especificando el(los) Reto(s) al que se responde, incluyendo el código de Reto (Año/Número-Número de Reto); así como la respuesta escrita, para poder cotejarla con el video o fotografía. No olviden anotar sus datos completos: Nombre, Edad, Dirección, No. Telefónico (si tienen) y E-Mail (si tienen) para poder comunicarnos con ustedes en caso de alguna duda o aclaración.



RETOS ANTERIORES

03/03-1:
Mario Kart Super Circuit – GBA

Nuestro amigo Omar Ismael Flores E. nos hizo favor de traernos sus mejores tiempos, proponiendo el récord en la pista Rainbow Road que logró. A lo que obtuvimos las siguientes respuestas. Aunque Jorge hizo menos tiempo, Oscar realizó la mejor vuelta, por lo que decidimos incluirlos a ambos.

Tiempo a romper:

Pista:	Tiempo:	Mejor vuelta:
Rainbow Road	0'52"41	0'15"98 Omar Ismael Flores
	0'48"13	0'15"72 Jorge Luis Cavaría C.
	0'48"68	0'15"66 Oscar Robledo E.



12/02-1:
Resident Evil – GCN

Otro lector, Armando Jaimes, nos trajo sus mejores tiempos de Resident Evil, así que recibimos muchas respuestas a estos tiempos y aquí están los mejores tiempos que nos hizo favor de enviar David Enrique Pintor Gamboa (DAGA):

Modo:	Tiempo a romper:	Nuevo:
Once Again Mode – Jill:	2:23:48	1:54:00
Once Again Mode – Chris:	2:33:50	1:56:44
Invisible Enemy Mode - Jill:	2:42:31	2:04:39
Real Survivor Mode – Jill:	2:33:42	1:59:23
One Dangerous Zombie – Jill:	2:24:20	1:45:46
One Dangerous Zombie – Chris:	2:34:15	1:50:53



Esperamos contar con la participación de todos nuestros lectores para los próximos Retos y recuerden que quedan abiertos, si rompes algún récord, envíalo para que sea publicado.



galerie d´ adeleine

¡Hola! ¿Cómo están? Yo estoy realmente contenta porque hemos recibido muchísimos dibujos últimamente, de todos tipos, tamaños y colores. También me da mucho gusto que sigan puliendo sus técnicas y que cada vez los dibujos tengan mejores efectos y sean más originales. Recuerden que la originalidad es lo que hace a nuestras obras de arte diferentes a las de los demás y las convierte en dibujos especiales, así que sigan echándole ganas para que vean muy pronto sus trazos publicados. Les recuerdo que los dibujos deben ser estrictamente en sobre para que puedan aparecer en esta sección.



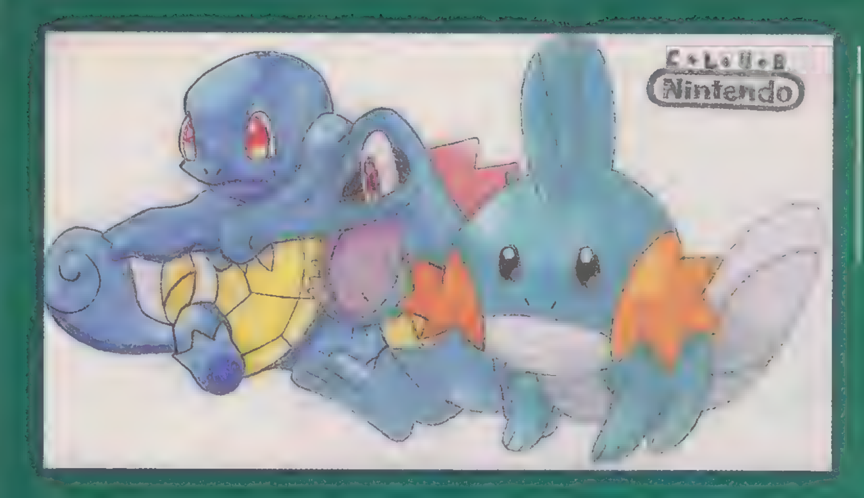
Noé Cisneros Herrera
Capacho, Michoacán
¡Este es un gran dibujo! No solamente por la técnica tan padre, sino porque es 100% original, lo que le da un mayor valor. Sigue enviándonos tus excelentes dibujos Noé!



David Alonso Barón, Sta. María, Aztahuacan
Varios de los personajes de Nintendo posando en este buen dibujo de mi amigo David. Estamos ansiosos de ver qué nuevas aventuras nos esperan en sus próximos juegos, mientras tanto, podemos seguir disfrutando de los que hay actualmente.



Luis Alfaro Almontes, Tecate, Baja California
¡Qué dibujos más geniales enviaste Luis! Me gustó muchísimo donde están Peach y Mario vestidos con trajes muy tradicionales de nuestro hermoso país. Además de ser muy mexicano, tu dibujo está muy bien hecho. Por cierto, por razones de espacio, Panteón no pudo incluir el otro dibujo que mandaste.



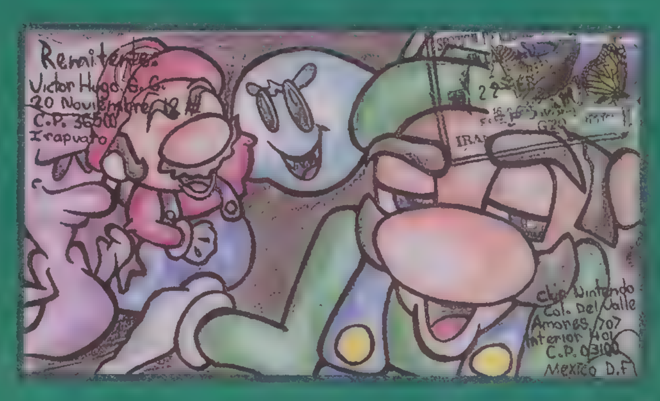
Eder Morán García
Cuautla, Morelos
Tres Pokémon tipo Water, listos para ser elegidos al principio de cada versión de Pokémon. ¡Muy buen uso de los colores y los sombreados, sigue así!



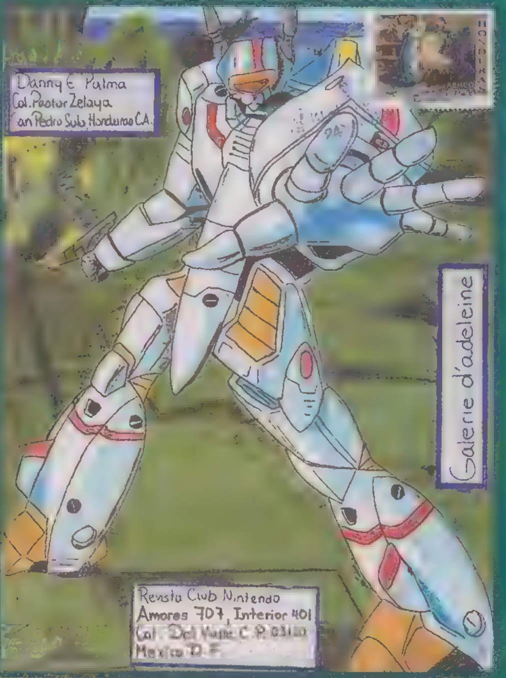
Marcia Ramos, Tegucigalpa, Honduras
Mi amiga Marcia nos muestra sus dotes de artista con este estupendo Crossover de Luigi´s Mansión y The Ghostbusters. ¡Qué buen detalle darle un "look" de Eigon a Luigi, se ve realmente diferente!

José Elías Hernández Hernández
Villagrán, Guanajuato
Este dibujo me gustó mucho porque no deja de tener sencillez en los trazos, pero fuerza en los colores. ¡Espero que sigas enviando muchos buenos dibujos como éste próximamente!

Johana Amador
San Pedro Sula, Honduras C.A.
Este es un buen dibujo que nos hizo favor de enviar Danny para sorprender a Johana, ¡Felicidades!



Víctor Hugo Gasca Gutiérrez
Irapuato, Guanajuato
Tal parece que Luigi llegó un poco tarde para salvar a su hermano Mario, quien ya forma parte de los fantasmas. De cualqueir manera, es un muy buen dibujo.

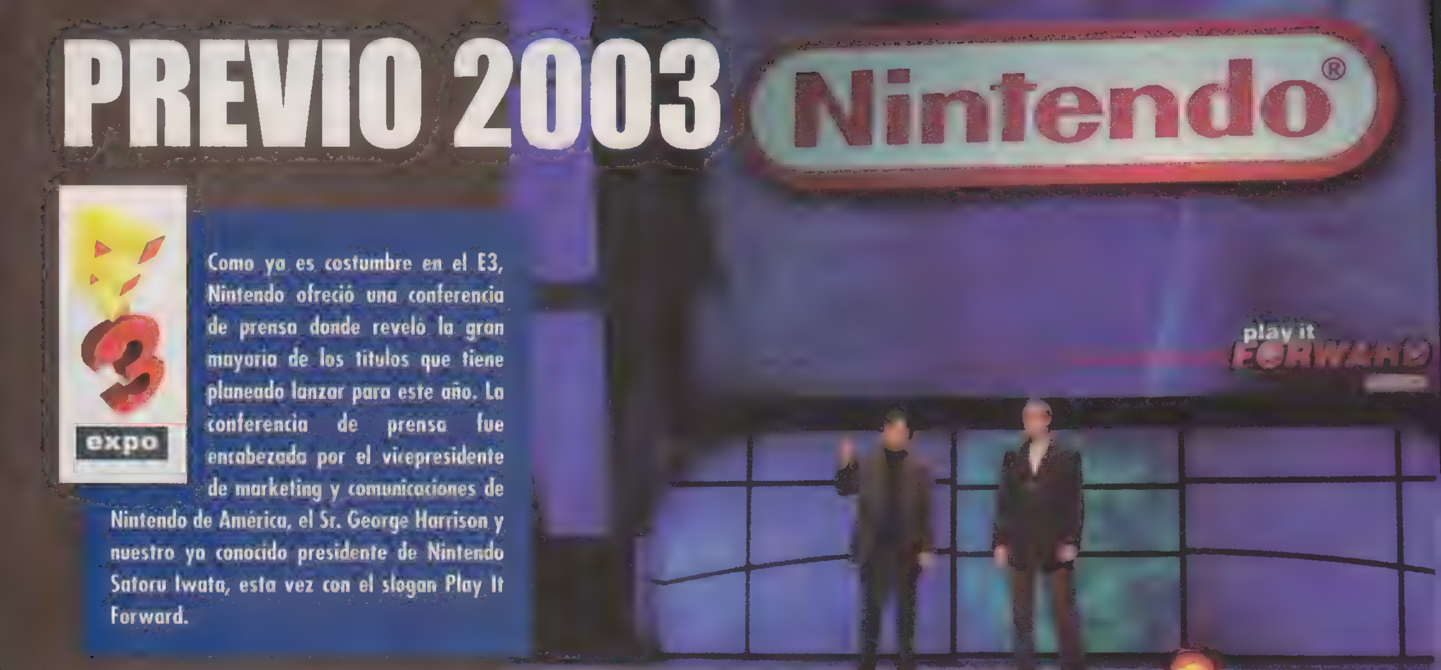



e reader
TM

¡Desliza ahora tu juego favorito!



PREVIO 2003 Nintendo®



Como ya es costumbre en el E3, Nintendo ofreció una conferencia de prensa donde reveló la gran mayoría de los títulos que tiene planeado lanzar para este año. La conferencia de prensa fue encabezada por el vicepresidente de marketing y comunicaciones de Nintendo de América, el Sr. George Harrison y nuestro ya conocido presidente de Nintendo Satoru Iwata, esta vez con el slogan Play It Forward.

Durante esta conferencia, el Sr. Shigeru Miyamoto hizo acto de presencia mostrándonos entre otras cosas, el nuevo Mario Kart Double Dash (GCN) que a primera vista se ve increíble y súper entretenido; en esta nueva carrera los personajes ya no corren solos, ahora alguien va detrás del piloto y su función es la de atacar a todos los oponentes. También enseño una nueva versión más completa de The Legend of Zelda: Four Swords (AGB) la cual cuenta con muchas opciones nuevas y un modo muy interesante que te permite jugar en tu televisión. Mario & Luigi RPG (AGB), que tiene un aire muy familiar a Paper Mario, Donkey Kong Country (AGB) que es un "remix" de la versión original de la versión de SNES, Super Mario Advance 4: Super Mario BROS. 3 (AGB) que de igual forma ha sido "remasterizado" y de paso nos dio una probadita del nuevo Metroid que Retro Studios está desarrollando para el Nintendo GameCube.

En la conferencia estuvieron presentes grandes personalidades con sus propios proyectos exclusivos para el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance. Entre ellos pudimos ver a Hideo Kojima de Konami quién nos dejo boquiabiertos con Metal Gear Solid: Twin Snakes, título que está siendo desarrollando por Silicon Knights bajo su propia supervisión y la de Shigeru Miyamoto. Por su parte, Toru Iwatani de Namco mostró junto con Miyamoto san una versión de Pac Man para el Nintendo Game Cube la cual aprovecha la conectividad del sistema con el AGB.

Esta presentación se llevó a cabo un día antes del E3 en el Teatro Kodak, y a la misma asistieron exclusivamente invitados de Nintendo; entre ellos tu revista oficial de Nintendo.



Te queremos mencionar que este año la imagen que Nintendo proyecto en esta presentación fue diferente a la de los años anteriores, como te podrás dar cuenta en las fotografías que te presentamos el logotipo de Nintendo no esta en su clásico color rojo, esta vez fue en color negro, en un escenario con una atmósfera metálica con base en los sistemas Platinum. Algo que nos quedó muy claro es que Nintendo está tomando muy en serio la "guerra de los sistemas", esto a final de cuentas resultará en títulos de mejor calidad y contenido para todos nosotros los aficionados a los videojuegos.

El Sr. Shinji Mikami de Capcom no pudo estar presente para mostrar P.N. 03, Viewtiful Joe y Resident Evil 4, pero a través de un video, confirmó que Resident Evil 4 será exclusivo para el Nintendo GameCube, y textualmente dijo "Resident Evil 4 es un juego que realmente dará miedo, no se vayan a hacer del baño en sus pantalones" y, aunque a mucha gente le causo gracia, nosotros esperaremos ver el resultado final para saber si esto es verdad.

El Sr. Satoru Iwata habló de los nuevos planes de Nintendo, la nueva visión de la compañía y como Nintendo ha logrado recuperar parte de su mercado a nivel mundial. También menciono las importantes alianzas que Nintendo ha hecho con diferentes compañías, y dijo que este año podremos ver F-Zero GX para el Nintendo GameCube y F Zero para arcadia, esto gracias al esfuerzo en conjunto con Namco y Sega para crear la ya conocida "Triforce".
Hasta aqui llegamos con esta presentación, en nuestro próximo número de Club Nintendo encontrarás el reporte de lo acontecido en este gran evento de la industria del videojuego, pero para que te vayas dando una idea de como estuvo el E3 te presentamos las primeras fotos del mismo.

Una vez más nos quedamos sorprendidos con el booth de Nintendo





Un arcoiris formado con los nuevos colores del AGB SP



Desde Los Angeles un saludo de José Sierra y Antonio Rodriguez para todos los lectores.

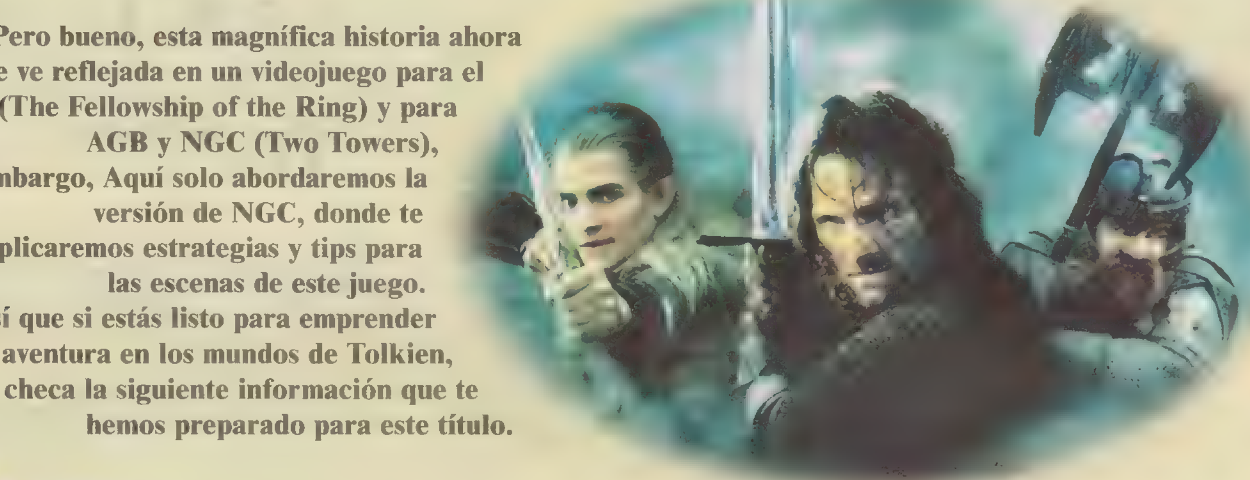
Así que no puedes perderte la edición de julio ya que encontrarás información fresca de:
- Mario Kart Double Dash!!
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Mario and Luigi RPG
- Phantasy Star Online Episode III
- Mario Golf: Toadstool Tour

Entre muchos otros.

The Lord of the Rings
The Two Towers

Tolkien sin duda ha sido uno de los exponentes de la lectura en muchos jóvenes, adultos e incluso niños que ahora ven de forma más gráfica una de sus obras maestras: The Lord of the Rings. Esta historia que nos lleva a través de un místico viaje por los alrededores de la Tierra media, narra las aventuras de un joven Hobbit de nombre Frodo, quien en conjunto de una serie de camaradas y buenos compañeros se adentrará en una travesía que los llevará a vivir experiencias que no cualquier Hobbit pueda siquiera imaginarse.

Pero bueno, esta magnífica historia ahora se ve reflejada en un videojuego para el AGB (The Fellowship of the Ring) y para AGB y NGC (Two Towers), sin embargo, Aquí solo abordaremos la versión de NGC, donde te explicaremos estrategias y tips para las escenas de este juego. Así que si estás listo para emprender tu aventura en los mundos de Tolkien, checa la siguiente información que te hemos preparado para este título.



misión 1

PROLOGO -ISILDUR-

Esta escena es la que viste como introducción en la primer película de la saga, donde combaten Isildur y una serie de guerreros contra las fuerzas de Sauron. En cuanto inicie tu juego, tomarás el control de Isildur y debes pasar por 3 fases antes de terminar la escena. En la primer fase, te atacarán unos cuantos enemigos de bajo poder, así que no te preocupes mucho. Te recomendamos que uses tu defensa y ataques veloces para poder liquidar a tus rivales lo antes posible. Ah y por tu energía vital no te preocupes, ya que no podrán eliminarte así que haz tus mejores jugadas para conseguir más puntos.



Después de que hayas eliminado a unos cuantos Orcos, la escena se interrumpirá por primera vez y verás una pequeña escena de video, en cuanto termine dicho video, iniciará la segunda parte de esta misión. Lo que debes hacer es emplear el Fierce Attack, para romper los escudos de tus enemigos y así, puedas emplear otro tipo de ataques para dañar a tu rival, pero recuerda que si no usas este ataque para romper sus escudos, no podrás dañarlos en lo absoluto.



La batalla se detiene por otro instante para presentarte otro video, después de esto, saldrán más enemigos y debes eliminarlos en combo (elimina Orcos consecutivamente) para que tu barra de poder suba y tengas una carga extra de poder (la verás reflejada por un halo de color azul en el cuerpo de tu personaje y en su arma). Trata de usar varias combinaciones y tácticas de pelea y usa la que más te sea útil. Recuerda que cada vez que golpeas a un enemigo estando con el halo azul, tu calificación será "Perfect", dándote mucha más experiencia. Después de esto, verás otra escena de video con Sauron y el momento donde Isildur toma la espada de su padre y corta el dedo de Sauron para terminar con la maldad, pero Isildur no destruye el anillo, por lo que Aragorn, uno de sus descendientes será uno de los miembros de la comunidad del Anillo.









misión 2
WEATHERTOP -ARAGORN-

Como puedes observar, las primeras escenas del juego, corresponden a "The Fellowship of the Ring" y la aventura continúa hasta "Two Toser". Esta misión, es donde Aragorn combate contra unos caballeros con capuchas negras que tratar de capturar a Frodo y quitarle el anillo único. Corre hacia la fogata que está en el centro del escenario, enciende una antorcha y ataca a tus rivales. La forma más efectiva para lograrlo, es bloquear sus ataques y después hacer un Fierce Attack para golpearlos, pero asegúrate de que tu antorcha siempre esté encendida. Si tu antorcha se apaga, vuelve a la fogata y reenciéndela.







Una vez que derrotes a 2 caballeros, Aragorn dirá a Frodo que se aleje de ellos, por lo que Frodo usa el anillo y se vuelve transparente. Ahora, el combate contra los caballeros será un poco distinto, ya que ahora Frodo estará corriendo por el escenario, continúa con la técnica anterior y elimina a los caballeros. Después de un instante verás un segmento de video y en cuanto termine, deberás proteger a Frodo de los ataques enemigos, así que continúa atacando a los caballeros. Recuerda que si dejas que Frodo sea eliminado, perderás el juego.



El Fierce Attack es la forma más factible para ganar en esta escena, así que úsalo en conjunto con una antorcha encendida, pero sobre todo, no te alejes de Frodo y protégelo con tu vida, ya que es muy vulnerable a los ataques enemigos. Después de derrotar a los caballeros verás otro video en Rivendell y en las siguientes misiones podrás usar a 2 nuevos personajes.

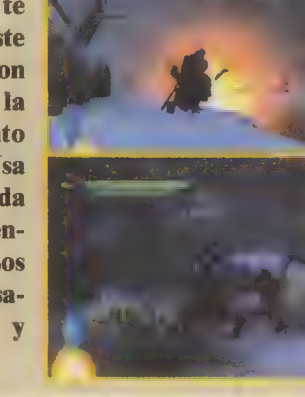
misión 3

GATES OF MORIA

La comunidad se dirige a Moria, pero solo 2 personajes cruzarán la montaña mientras los otros esperan. Dependiendo el personaje que elijas será tu compañero. La escena no varía dependiendo del personaje que elijas, de hecho, solo cambia el estilo de combate y las armas, por ejemplo, Aragorn y Legotas usan su espada y Gimli se abre camino con su poderosa hacha.

Realmente en este camino no te perderás ya que es muy lineal, solo procura eliminar a los Orcos con todo tu poder y no dudes en usar flechas para los que estén en lugares altos, algunos caerán de un solo tiro y otros necesitarán más de uno. Si se te agotan las flechas, en el camino podrás ir recogiendo unas cuantas más para recuperar tu stock de flechas. Trata de siempre hacer combos para que tu barra de poder incremente y obtengas el halo azul para generar golpes "Perfect" todo el tiempo que dure el halo azul. Sigue el camino hasta que llegues a una pequeña laguna, donde se interrumpirá la acción para que te enfrentes a un jefe de escena llamado The Watcher.

Si inicias con Aragon o con Legolas, Gimli será tu compañero, pero si eliges a Gimli, Aragorn te acompañará en tu viaje. En este escenario, debes ir en conjunto con tu compañero a través de la montaña y eliminando a cuanto Orco se atraviese en tu camino. Usa tus mejores ataques y recuerda siempre comprar nuevos movimientos después de cada misión. Los Orcos saldrán de lugares impensados, así que mantente alerta y escucha los consejos de tu aliado.







JEFE
THE WATCHER

The Watcher es un monstruo que a pesar de su intimidable aspecto es muy sencillo de derrotar. La batalla se lleva a cabo entre tu personaje y el monstruo, ya que tu compañero es golpeado y cae desmayado al suelo. Lo que debes hacer para ganar este encuentro, es lo siguiente: Pon guardia en cuanto el monstruo te ataque con sus tentáculos para que se aturdan y queden desprotegidos por unos segundos, una vez hecho esto, corre hacia el tentáculo y pártelo en 2 con tu espada o hacha para que el monstruo salga del agua, ahora, dispara una flecha directamente a su rostro para causarle un severo daño.





Una vez hecho esto, corre hacia el tentáculo y pártelo en 2 con tu espada o hacha para que el monstruo salga del agua, ahora, dispara una flecha directamente a su rostro para causarle un severo daño. Repite este proceso unas cuantas veces para que puedas eliminarlo y así, la comunidad pueda atravesar a través de las puertas que conducen a las minas de Moria.



misión 4

BALIN'S TOMB

Esta es sin lugar a dudas una de las escenas más adecuadas para que practique el Fierce Attack y todos tus combos para llenar tu Skill Meter y logar el tan afamado halo azul para que te den puro Perfect como calificación. En esta escena, estarán varios miembros de la comunidad luchando en conjunto contra una gran cantidad de Orcos, usa tus mejores ataques y no te preocupes mucho por tu energía, ya que conforme elimines Orcos, aparecerán ítems que te restauran tu energía.

JEFE

TROLL DE LAS CAVERNAS

Después de que hayas eliminado unas cuantas decenas de Orcos, de repente todo se estremecerá y aparecerá un enorme Troll que por cierto, no tiene buenas intenciones, así que muévete lo más rápido posible y atácalo con tus mejores movimientos. Podrás golpearlo en cuanto use su mazo, ya que tardará unos instantes en recuperarse. Después de que le hayas proporcionado unos cuantos golpes, la escena se detendrá y el troll cambiará de arma y tu personaje subirá a un piso más alto.



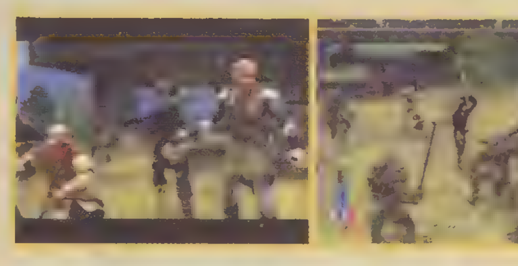
En esta parte de la batalla, escóndete entre los pilares para que el látigo del Troll no te golpee y, al mismo tiempo, tengas el suficiente rango de ataque para dispararle flechas a la cabeza. Recuerda que los pilares no duran para siempre así que trata de moverte antes de que el Troll los destruya. En el camino, saldrán algunos Orcos, elimínalos ya que ocasionalmente te darán ítems para regenerar tu energía y dispara tantas flechas puedas contra el Troll y, al fin de unos disparos, caerá sobre su propio peso dándote así una victoria más.



misión 5

AMON HEN

Esta es la escena cumbre de "The Fellowship of the Ring". Donde Frodo debe escapar de una invasión de Orcos y Uruk-Hai y el resto de la comunidad debe protegerlo porque él es el que lleva el destino de todos. Esta ocasión, tu travesía será extensa y debes proteger la vida de Frodo a toda costa (podrás ver su barra de energía en la parte superior derecha de la pantalla). Si Frodo se queda sin energía, el juego terminará, así que muévete lo más rápido posible para que salves a Frodo y elimina a todo enemigo que se interponga en tu camino.



Usa ataques en combo para que te sea más fácil eliminar a los Uruk-Hai, Cuando derrotes a todos, el contador de Uruk-Hai tendrá unos 59 restantes aproximadamente. Este número, indica que tanto te falta para terminar la misión, pero no bases todo tu criterio en ello. Te recomendamos que en esta escena utilices las flechas para derrotar a enemigos que no estén en tu mismo rango de ataque. Después de que hayas derrotado a los Uruk-Hai, verás un segmento de video bastante interesante.

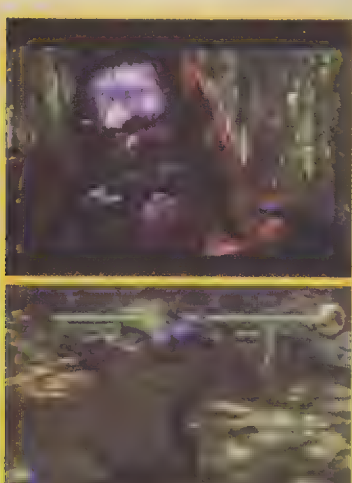


Prosigue tu camino y cuida bien de Frodo, el resto de la comunidad te ayudará en ello. Aquí, como en la mayoría de los escenarios, el camino es muy lineal, así que sigue la trayectoria para completar el nivel. De repente, más Uruk-Hai vendrán hacia ti y, Frodo se esconderá detrás de un árbol. Instantes más tarde, pasarás por un puente, elimina a los Uruk-Hai y continúa tu trayecto y de pronto, Boromir entra en combate para defender a Frodo, pero desgraciadamente es derrotado en su intento, así que te tocará vengar su muerte contra un Uruk-Hai.



JEFE
LURTZ

La adrenalina te invadirá por derrotar al asesino de uno de tus compañeros, así que esta vez combatirás con todo tu poder contra Lurtz. Este enemigo, te lanzará flechas con fuego así que esquívalas y dispárale algunas flechas. Lanz dispara 3 flechas seguidas y tarda unos segundos en recuperarse, en ese instante, contra atácalo para dañarlo. Ocasionalmente, aparecerá uno que otro Uruk-Hai adicional, así que elimínalo rápidamente.



Después de un rato, Lartz cambiará su arco por una gran espada. Este enemigo es muy rápido así que muévete a su nivel. Te recomendamos que dejes que te siga hacia una de las estatuas que están alrededor del escenario para que en cuanto de un swing con su espada, esta se quede clavada en una estatua y así tú puedas aprovechar el momento para golpearlo con tu arma. Repite este procedimiento para eliminar a este personaje y si aparece un Uruk-Hai adicional, elimínalo para que no te cause problemas.



Hemos llegado a la parte final de estos TIPS de "The Lord of the Rings: Two Towers". Esperamos que hayan sido de tu utilidad y recuerda que próximamente te daremos más detalles de esta aventura de Tolkien.

F-ZERO X

Como lo acabamos de mencionar, el primer F-Zero, apareció en Agosto de 1991 y fue uno de los primeros títulos que aparecieron con la salida del SNES. Este entretenido juego utilizó muy bien la nueva tecnología y orgullo del SNES, la rotación y escala le dieron un giro a la manera de ver y jugar las carreras, apoyándose en el increíble Modo 7. Ya no se trataba de vueltas simuladas ni ver un árbol de distintos tamaños crear el efecto de que era uno solo acercándose; realmente se empezaron a manipular los sprites para cambiarles el tamaño y la perspectiva a manera de hacer todavía más real el juego. En esta versión había cuatro vehículos diferentes a elegir y quince distintas pistas con mucha emoción para competir.

Uno de los juegos que ha tenido una gran trascendencia desde su primera versión es indudablemente, F-Zero; esta serie se ha caracterizado por ser uno de los más rápidos y emocionantes juegos de careras de todos los tiempos. Desde su primera aparición para el legendario sistema de 16 bits, el Super Nintendo, los fans de los juegos de carreras extremas han estado siempre a la expectativa del siguiente paso de esta espectacular serie. Las carreras consisten en competencias altamente rápidas en las que se corren vehículos antigravitacionales que alcanzan velocidades extremas.

Como siempre, Miyamoto San y su equipo realizaron un excelente trabajo con F-Zero y el producto final fue un juego de carreras con impresionantes gráficas (para su tiempo obviamente) y con un control y manera de jugar novedoso, pero tan sencillo que era fácil de aprender y te hacía sentirte parte del juego, cosa tradicional en los títulos de Nintendo. El uso de los botones L y R ayudaban a controlar la inclinación del vehículo, yendo más allá de dar la vuelta como normalmente se conocía hasta ese momento.

Pero no era solamente dar la vuelta más cerrada, sino que al ser vehículos que no tocan el suelo, deben de tener empuje de cada lado para poder dar la vuelta apoyándose en algo más que la dirección que le dan los alerones. Para esto, debías presionar varias veces el botón de la dirección a la que quieres dar la vuelta para que el empuje te haga girar más. Esto le dio un realismo muy padre al juego y te hacía meterte más en la carrera para controlar mejor tu nave.

Dentro de las pistas encuentras diferentes elementos que te ayudan o te acarrean consecuencias, como minas, imanes y rampas, entre otros. Era muy común que usaras las rampas para poder encontrar atajos y también podías colisionar a tus oponentes hacia algún peligro o la misma pista para obtener un poco más de ventaja. A pesar de ser para un solo jugador, este título tuvo una gran aceptación que lo llevó más lejos de lo que se creía, con el tiempo, se convirtió en un Player´s Choice.





En Octubre de 1998, apareció un sucesor digno del clásico de SNES, para el Nintendo 64, cuya mayor capacidad de memoria, efectos visuales y dominio de los polígonos, permitieron a los programadores crear un juego lo suficientemente bueno, novedoso y por supuesto, veloz, para continuar con el legado que se inició en el SNES.

F-Zero X fue todo un suceso; los videojugadores del primer F-Zero no esperaban que la acción fuera tan impresionante y que las pistas sufrieran los cambios tan radicales que tuvieron lugar con el sistema. Ahora los cursos no eran simples pistas en plano, la tecnología del sistema permitió que se lograran cursos con subidas, bajadas, saltos espectaculares y vueltas de hasta 360 grados. También había partes en las pistas en donde los participantes tenían que correr a lo largo y ancho de tubos o túneles, lo que le dio una nueva perspectiva y ambientación muy original.

Otro cambio muy importante fue que el número de vehículos a elegir se elevó de cuatro a treinta; cada uno con diferentes especificaciones para dar una amplia gama de estilos y que todos encontraran el vehículo que más les acomodara. También se dieron a conocer los pilotos de cada una de las naves y con ello se identificaron más los jugadores. Pero no terminó la cosa ahí, pues se introdujo una novedosa manera de vivir el juego pues los personajes tenían una rivalidad entre algunos y a la vez, compañerismo con otros. Lo que hacía que dependiendo del vehículo que eligieras, podías sufrir ataques por parte de algunos competidores y gozar del apoyo y protección de tus amigos.

Para terminar de darle más valor al juego, en esta versión podían participar hasta cuatro personas al mismo tiempo, cada una con su control y corredor favorito, haciendo de éste, uno de los mejores juegos de carreras, inclusive compite con algunos actuales. El lado malo es que no podías poner a todos los competidores al mismo tiempo que cuando jugaban cuatro personas.

Últimamente, se lanzó una adaptación del primer F-Zero para el Game Boy Advance llamado F-Zero Maximum Velocity para darle un reconocimiento y que todos pudieran disfrutar de este estupendo título que nos mantuvo entretenidos por mucho tiempo. No creas que por ser una adaptación para un sistema portátil, F-Zero perdió algo, al contrario. En esta versión se implementaron nuevos elementos que lo hicieron bastante interesante para todos los fans y el público en general; ahora podías elegir más naves, más pistas nuevas y lo mejor de todo es que fue compatible para que se pudieran conectar hasta cuatro amigos y competir cada uno con su AGB y vivir la emoción en cualquier parte.

F-Zero se consolidó como uno de los mejores juegos de carreras y, el personaje principal (Captain Falcon), fue añadido a la lista de peleadores de Super Smash Bros. para el N64 como personaje oculto y posteriormente, llegó al Nintendo GameCube en la siguiente versión: Super Smash Bros. Melee. En este juego, incluso hay un par de escenarios de F-Zero en los que debes tener en cuenta que si te descuidas, puedes caer en la pista por donde están pasando los vehículos a gran velocidad.

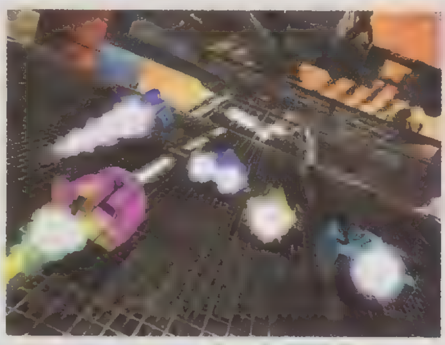
Ahora, con la existencia del Nintendo GameCube, todos los fanáticos de la velocidad estábamos esperando el momento en el cual pudiéramos jugar de la nueva etapa de F-Zero, hasta que por fin, decidieron anunciar la salida de F-Zero GC para el GCN y AC, para Arcadia.



Este juego está siendo desarrollado por Sega y es uno de los títulos que van a lanzarse por parte de la Triforce, la unión de Nintendo, Sega y Namco.

En esta nueva versión se prometen muchas cosas como climas cambiantes, nuevos competidores con sus respectivos vehículos y muchos elementos que nos dejarán con la boca abierta. Estamos seguros de que tú también estas ansioso por jugar esta nueva etapa de F-Zero, al que le estaremos siguiendo la pista muy de cerca.









Si creías que Jango Fett era el único cazador de recompensas espacial del universo, déjanos decirte que estás equivocado. Mace Griffin es un sujeto que se dedica a la misma tarea y llega al GameCube para demostrar que él también tiene lo suyo. Crave Entertainment nos trae un juego novedoso que combina la acción característica de los juegos de primera persona con la emoción de un shooter que te mantendrá al borde de tu asiento cuando estés jugándolo.





Lamentablemente, la historia no es de lo más original que hemos visto, Mace Griffin es un ex-comisario convicto por un crimen que él no cometió, de manera que ahora se dedica a capturar bandidos alrededor de la galaxia. Lo sabemos, hemos visto al clásico cuate experto en su ramo tener una racha de mala suerte y que necesita pasar por muchos niveles y cientos de malosos para limpiar su nombre en el mundo de los videojuegos y de las películas; pero haciendo a un lado lo repetitivo de la historia, realmente este es un buen juego.

Como podrás imaginarte, Mace es un experto en el manejo de armas y naves, así que tendrás once diferentes armas para enfrentarte con tus enemigos en el modo normal del juego, el de primera persona. También tienes diez distintos tipos de armas para tu nave. Dentro del juego podrás checar aproximadamente veintenaves diferentes de las cuales podrá pilotear siete de ellas.

NINTENDO GAMECUBE. Compañía: CRAVE ENTERTAINMENT Clasificación: TEEN Desarrollador: WARTHOG Categoría: ACCIÓN Jugadores: 1

Un detalle bastante padre de este título y que nadie se había molestado en hacer en un juego de este género es que al ir piloteando tu nave, puedes salirte de ella y subirte en la cabina, caminar por el fuselaje y atacar a tus enemigos desde ahí. Esto le da un nuevo enfoque a los juegos de primera persona y un valor agregado a las escenas de naves pues no es nada más que llegues a tu nave, la pilotees, elimines a los malos y te bajas del transporte al iniciar la nueva escena. Aquí puedes interactuar más con la nave de esta manera que lo hace más realista, no se trata simplemente de tener una mira y que sepas que "estás dentro de la nave", aquí literalmente lo puedes constatar. Para hacerlo todavía más peligroso y divertido, puedes arrojarte desde tu nave y caer en un transporte enemigo para llegarles de sorpresa y atacarlos desde ahí, ¡es un gran detalle!



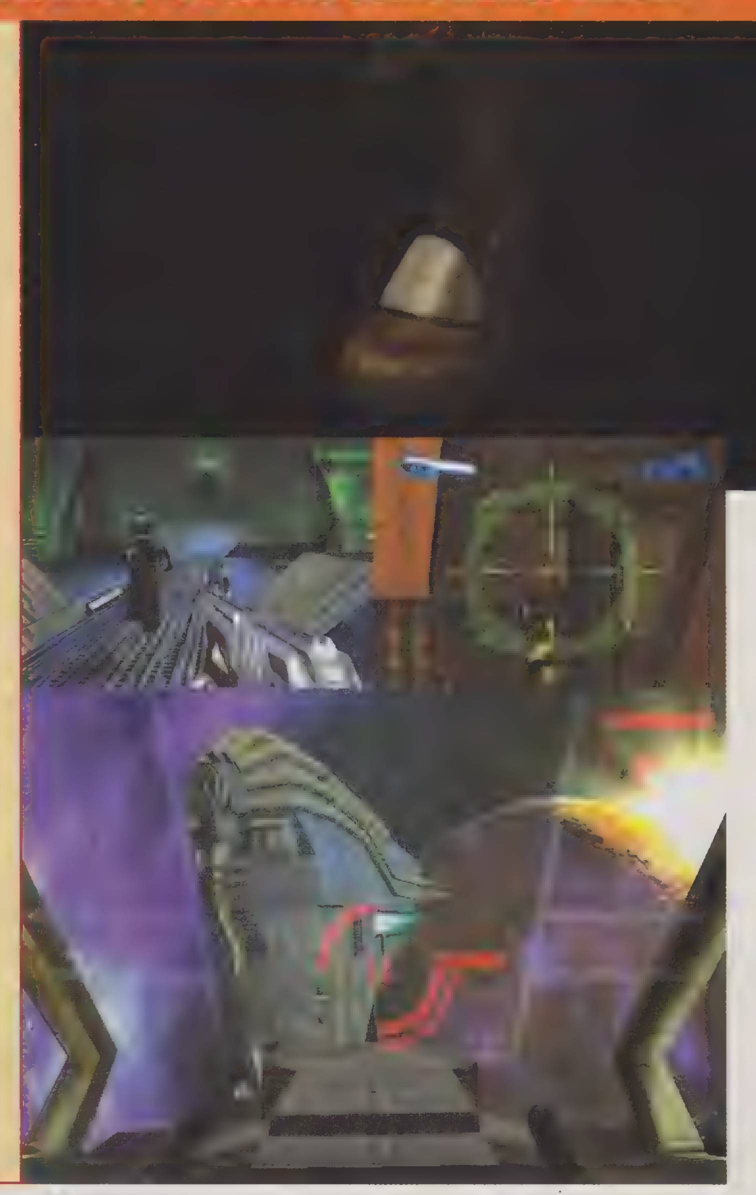
¡Persigue a tus enemigos por tierra, aire y el espacio como nunca antes!

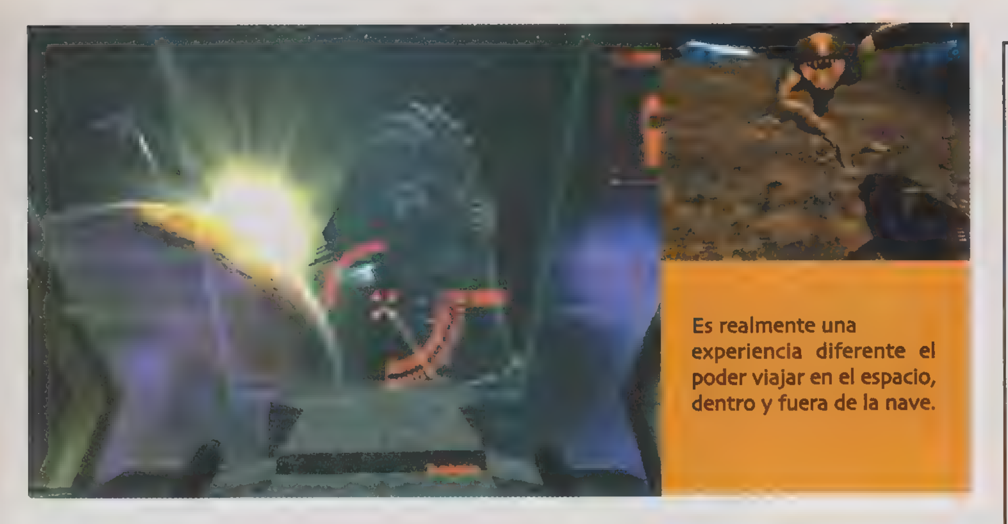
Como podrás darte cuenta, las misiones no están separadas en –escena caminando- y –escena de naves-, aquí están combinadas en impresionantes escenas con mucha acción y giros repentinos. Puedes estar persiguiendo a alguien y de repente escapa en una nave, de manera que debes conseguirte una –de la manera que sea- y continuar la persecución sin detenerte por nada, realmente esta manera de jugar es muy ágil y te mantiene más al pendiente del juego que en otros títulos similares.

La acción cuando vas piloteando tu nave es muy buena e intensa, no solamente por el hecho de poder andar brincando de nave a nave, sino que también se puede jugar perfectamente y disfrutarse sin necesidad de salirte de tu nave, al estilo tradicional. Estamos seguros de que los fans de las naves y shooters estarán complacidos de poder jugar ambos tipos de géneros al mismo tiempo.

Mace Griffin cuenta con escenarios bastante completos y muy bien estructurados. Los gráficos están muy bien detallados y cuenta con una gran variedad de texturas que le dan un mayor realismo a cada lugar en el que estés jugando. Tiene superficies con relieve, algunas reflejan lo que pasa y muchos otros detalles más.

El Gameplay de este título es bastante bueno, no pasas mucho tiempo en acostumbrarte al control, realmente se pulieron los cuates de Warthog con los movimientos, animaciones y valores del juego. Inclusive al recargar tus armas, checarás que las animaciones se ven muy padres.





Es realmente una experiencia diferente el poder viajar en el espacio, dentro y fuera de la nave.

Y ya que estamos en el armamento de Mace, el cual es muy variado; déjanos comentarte que nos pareció muy buena la selección de armas con las que cuentas en el juego. Aquí no hay el clásico par de armas favoritas porque sirven mejor que todas las demás; puedes sacarle provecho a todas las armas si eres lo suficientemente hábil como para usarlas correctamente. Hay proyectiles, lásers, armas de contacto, etc.

Los enemigos son bastante variados y algunos tienen su propio encanto. Un tipo en especial de ellos nos llamó mucho la atención pues pertenecen al Order of Virtual Light, una especie de secta espacial. Estos enemigos traen pantallas en la cara, las cuales muestran una carita feliz cuando están contentos y una expresión de enojo cuando se molestan o eliminas a uno de sus amigos. Pero no te dejes llevar por las apariencias, éstos enemigos (así como los otros del juego) son más inteligentes y tienen más cuidado al enfrentarse a ti. Pueden esquivar tus disparos, agacharse, rodar e inclusive correr a ocultarse si están heridos; no te esperes los clásicos enemigos tontos que te siguen disparando de frente a pesar de que están perdidos. Claro está que sus habilidades pueden ser incrementadas o disminuidas en las opciones para que las configures según el nivel al que quieras jugar.

Dentro del juego podrás disfrutar también de algunos cinemas para darle más énfasis a la historia y cómo se va llevando a cabo la odisea de Mace Griffin, podrás ver desde que lo están condenando, cómo trata de defenderse y otras cosas más.

Mace Griffin: Bounty Hunter es un título que no dejamos de recomendar a todos los fans de los juegos de acción en primera persona que busquen un reto más allá de lo que han jugado hasta ahora. Los gráficos son muy buenos, así como los efectos visuales como las explosiones y otros; pero lo que sí nos pareció que pudieron haber pulido un poco más fueron los fondos musicales pues a veces no se siente acorde al momento. De todas maneras, es un juego que vale la pena que le des una buena checada.



RANKING



CROW 4.0

Si lo que buscas es un título que sea diferente en gameplay y concepto de juego esta es una buena oportunidad que no debes perderte, ya que en este juego encontrarás detalles que aunque muy sencillos, le dan una perspectiva muy agradable. La historia es un tanto trillada ya que maneja las mismas tendencias de un policía que es inculpado de un crimen y ahora ya no tiene nada que perder. Los gráficos son sorprendentes así que no dejes de checar Mace Griffin: Bounty Hunter.

PANTEON 4.0

Definitivamente, Mace Griffin: Bounty Hunter es un título que debes checar. Tiene mucha acción que te mantendrá disparándole a todo lo que se mueva. Es una buena idea que hayan decidido hacer más interactivos los momentos de cuando vas a pie y cuando vas sobre la nave, además de lo innovador de salirte y andar como chango por el fuselaje; pero definitivamente, se ve que se quemaron la sesera con la historia. ¡Vamos, pudieron pensar en algo mucho mejor, no pan con lo mismo!

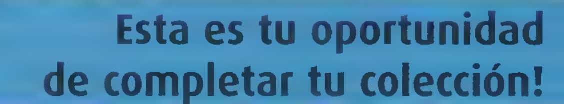
EL CONEJO 5.0

En lo personal, me agradó mucho este título. Como un buen fan de los juegos de primera persona, no dudé ni por un momento en checarlo cuando por fin tuve la oportunidad y no me arrepiento. Se lucieron los cuates de Warthog con los detallazos de andar sobre la nave y atacar desde ahí a tus enemigos, así como el uso de las armas y demás elementos. Simplemente, Mace Griffin: Bounty Hunter es un juego que no puedo dejar de recomendar a todos los fans de este género.

1.0 5.0



¿Te quedaste sin tu Bonus Disk de The Legend of Zelda: Ocarine of Time / Master Quest para tu GCN?



Esta es tu oportunidad de completar tu colección!

Sólo mándanos un dibujo alusivo a The Legend of Zelda: The Wind Waker junto con tu nombre completo, dirección, teléfono y correo electrónico a nuestras oficinas ubicadas en Amores No. 707 interior 401 Colonia Del Valle C.P. 03100 México, D.F. antes del 30 de junio de 2003.
Los 5 dibujos más creativos y originales serán los afortunados ganadores de uno de estos juegos.

En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica a más tardar el día 15 de julio para que pases a nuestras oficinas a recoger tu premio de lunes a viernes en horario de oficinas y tendrás hasta el 15 de agosto de 2003. Para que te podamos entregar tu premio, deberás presentar una copia de tu identificación, este ejemplar de CLUB NINTENDO, así como el ticket de compra o factura del juego The Legend of Zelda: The Wind Waker, con cualquier distribuidor autorizado (Deberá ser presentado en original si eres uno de los ganadores para reclamar tu premio). Recuerda que sólo se entregarán los premios en las fechas mencionadas.

CLUB NINTENDO

Promoción válida sólo en el Distrito Federal y área metropolitana.
"Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 3 de diciembre de 2001.
Para mayor información llamar al 56-82-42-05 Cualquier incumplimiento reportarlo a la Profeco".



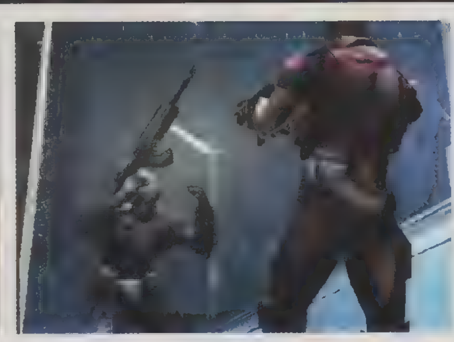
RED FACTION II... ¡LA ACCIÓN LLEGA AL NINTENDO GAMECUBE!

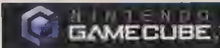
Momento a momento, la industria de los videojuegos va evolucionando hasta llegar a puntos de los que hasta hace algunos años no nos hubiéramos imaginado. Con múltiples juegos llenos de efectos especiales y nuevas técnicas de diseño en escenarios y personajes, mayor capacidad para introducir varios Full Motion Video (FMV), así como la facilidad para manejar una calidad de imagen que realmente nos deje con la boca abierta en cada fragmento de segundo que dura el juego.

Y ahora, para continuar la buena racha que hasta el momento se ha conservado, los genios de Volition, Inc. Nos ponen ante nuestras manos el tan esperado juego: Red Faction II, un nuevo First Person Shooter que está causando revuelo en todo quien lo ha jugado. Este juego es uno de los conceptos más completos que se han visto recientemente en el Nintendo GameCube, ya que cuenta con muy buen frame rate, dándole la fluidez que cualquier FPS envidiaría, así mismo, la forma de manejar el control del GCN para cada acción del juego es sumamente práctica, permitiéndote hacer múltiples acciones en corto tiempo, además de contar con un arsenal completo a disposición de los diferentes personajes que aparecen en escena.



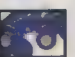








Compañía: THQ | Clasificación: MATURE | Desarrollador: VOLITION, INC | Memoria: MINI DVD | Categoría: FPS | Jugadores: 4

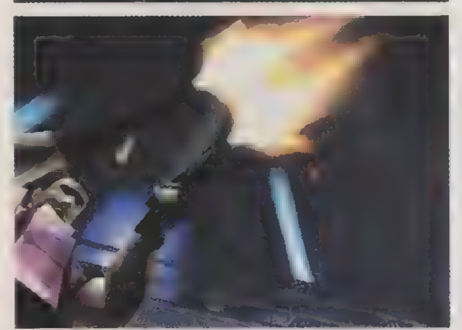


Como debes saber, generalmente en las secuelas se mantiene una esencia del juego original para darle el toque de continuidad que todos los fans quieren y esperan, así que Red Faction II no podía ser la excepción. Por ello, mantiene algunos de los detalles de su antecesor, como es el uso de los vehículos y el Geo-Mod system, que hace a este juego, el único con tiempo real y modificaciones geométricas. Con lo que se ha especulado que este sería quizá el candidato ideal para coronarse como el mejor FPS de este año.

TEN LISTAS TUS ARMAS PARA ENFRENTARTE A LO INESPERADO...









Para que te des una idea de la intensa acción que disfrutarás una vez que juegues Red Faction II, te podemos comentar que la acción no se hace esperar en ninguno de los lugares con los que cuenta el juego, ya que en cuanto entres en alguna habitación, te empezarán a atacar una gran cantidad de enemigos con armamento de alto poder, por lo que tendrás que usar el estilo "Rambo" para poder eliminarlos y salir bien librado de la batalla. En sí, Red Faction II es un juego plenamente de acción y más acción por lo que si eres fan de la acción este es un título que no puedes dejar pasar.

Por otro lado, los gráficos de lo mejor que se ha visto últimamente y si no nos crees, basta con que le des un vistazo a las fotografías que incluimos en este artículo para que te convenzas del derroche gráfico que los creadores de este juego han puesto en cada escena, desde la pantalla de inicio, hasta el último cinema display que puedas checar en el juego. De hecho, el primer nivel al que te enfrentes se llevará a cabo en una fortaleza, donde podrás checar las texturas de paredes y objetos dentro del nivel, la iluminación y detalle de sombras en todos los objetos, animados e inanimados, así como la posibilidad de interactuar más con el escenario, con lo que podrás destruir más elementos en tus misiones dando un toque de realidad extrema.





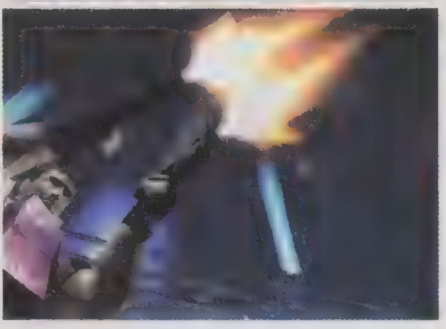
SE PARTE DEL GRUPO ELITE EN RED FACTION II...



Por 15 años, el Canciller Victor Sopot ha oprimido al pueblo orillándolos a vivir en una tiranía y dictadura como pocas veces en la historia del universo se había visto. Ahora sólo su corrupción gobierna y se esperan situaciones de mayores problemas. Tiempo después, un grupo de 6 soldados que conforman la unidad de elite, se han unido para salvar al mundo y a su gente, combatiendo la tiranía con el uso de los poderes que les da la nano-tecnología.



Tu tomas el rol de Alias, un experto en demolición, quien combatirá hombro con hombro con Molov, Repta, Shrike, Tangier y Quill, cada uno cuenta con habilidades y características que los hacen únicos e indispensables para conseguir tu objetivo que es la victoria y que van desde el manejo de armas de alto poder, explosivos, vehículos y tácticas.



Para la elaboración de este juego, se ha concebido un nuevo guión y una serie de personajes que le den frescura al juego. La acción da inicio mientras tu equipo de elite, trata de capturar al malévolo dictador Sopot quien tiene la firme idea de conquistar al mundo y tenerlo bajo su dominio (¿será primo de Pinky y Cerebro?). Tu equipo te brindará mucha ayuda par cumplir tus objetivos, por ejemplo, algunos te cubrirán la espalda mientras avanzas entre el fuego cruzado, otros abrirán las puertas para que pases sin problemas y tengas acceso a computadoras secretas.



En tu largo camino por cumplir las misiones en Red Faction II, encontrarás grandes batallas en las que necesitarás el apoyo de tus compañeros, para que te cubran mientras limpias el terreno de los enemigos que opongan resistencia. La acción puede identificase un poco como la que puedes ver en Medal of Honor e incluso en Time Splitters, pero con un estilo más dinámico y mejor trabajado.

★ ★ ★ ★ ★

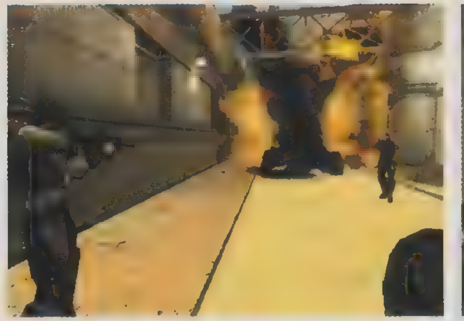




EL MEJOR ARMAMENTO PARA EL MEJOR COMBATE...

Otro de los puntos que le da diversidad a este título, es el uso de vehículos de combate, tales como tanques, naves de ataque y un submarino. Con estos elementos te será más dinámico el juego, así como variará la forma del juego. Pero eso no es todo, sino que se han creado una serie de armas de alto poder especiales para este tipo de combate. Para ser exactos, son 14 diferentes armas, que van desde pistolas CSP-19 Semi Automatic, hasta los más poderosos lanza granadas y escopetas. Ahhh, pero no podían faltar los ítems como el heal kit, granadas, lentes de visión nocturna y por supuesto el arma más solicitada: Sniper Rifle que generalmente en este tipo de juegos es la que más diversión nos causa, sin mencionar su exactitud y comodidad para eliminar a los enemigos a distancia y en zonas específicas.

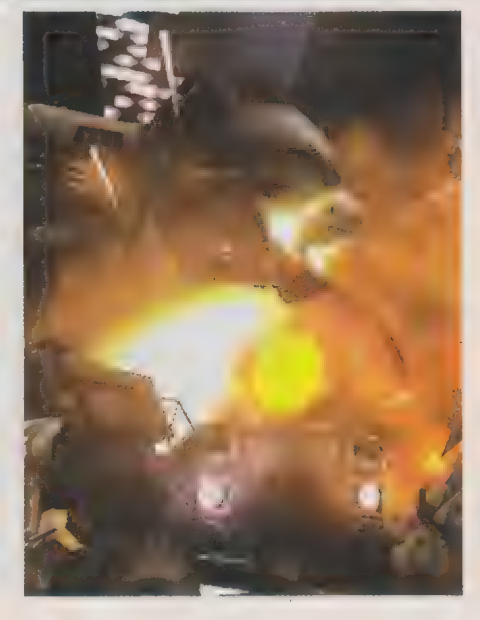








Las animaciones son otro punto de partida para hablar bien de Red Faction II, ya que es uno de los puntos en donde más se ha cuidado la estética de este juego al darle realismo a cada movimiento de los personajes por mínimo que sea. Así como en todos los enemigos ya que de hecho notarás muchas diferencias entre los personajes y no como solía ocurrir en ciertos juegos donde todos caminaban igual, gritaban igual y hasta perecían igual. También cabe destacar que este juego cuenta con gran nivel de inteligencia artificial que ayuda tanto a tus rivales como a tus aliados, ya que con ello, pensarán más las cosas, así como podrán realizar acciones de mayor grado de dificultad.







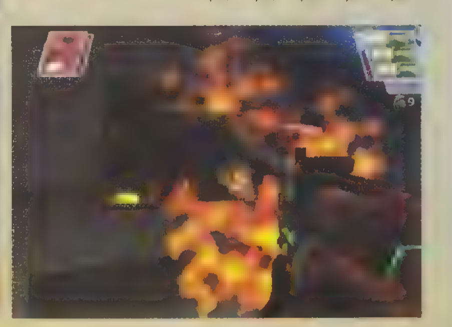
COMPITE CONTRA TUS AMIGOS EN EL MODO MULTIPLAYER

Si lo que buscas es un título que además de contener una historia o modo de juego principal que te mantuviera entretenido por un buen rato y que además cuente con un modo Multiplayer para que en conjunto con tus amigos compitan por ver quién es el mejor guerrero de los videojuegos, tu opción es Red Faction II. Aquí, el modo Multiplayer es bastante entretenido y podrás seleccionar a varios personajes y combatir en múltiples arenas para que no te aburras en el mismo mapa. Uno de los detalles interesante en esta modalidad, es que las armas son variadas y no te limita tanto como en otros juegos, e incluso el frame rate se sigue conservando a buen ritmo aunque aparezcan varios elementos en pantalla. Red Faction te ofrece todo, solo faltas tú, tus amigos y la botana, para poner el ambiente.



★ ★ ★ ★ ★





EL CONEJO 4.0

La nueva generación de juegos para el Nintendo GameCube está cada vez mejor. Ahora, con Red Faction II, la acción se vuelve más intensa a cada rato que avanzas en el juego. Los movimientos son impresionantes al igual que los efectos especiales. Pero lo que más me dejo impresionado es el modo multiplayer donde hasta 4 personas pueden darse a la tarea de eliminarse unos con otros en varias formas de juego y por supuesto, en diversos escenarios.

CROW 5.0

En lo personal, soy un fanático de los First Person Shooters y más si son tan bien elaborados como Red Faction II, por el concepto que maneja así como la historia que aunque un poco sencilla es compensada con la intensa acción que vives a cada paso que das en el juego. El gameplay, así como el engine que han utilizado para este juego es para realmente dejar con la boca abierta y que llega a puntos extraordinarios por la calidad de gráficos y animaciones.

PANTEON 5.0

RFII es un título bastante padre que hace que te metas al juego como nunca antes lo había hecho un FPS. Lo que más me gustó es que tiene increíblemente cuidados todos los detalles del juego, lo que te permite interactuar con el entorno dándole un mayor realismo. Pienso que los juegos de este género deben de cuidar muy bien los detalles para hacer más interesante las misiones y que no sientas que los escenarios están hechos de cartón, así que lo recomiendo ampliamente.

1.0 5.0

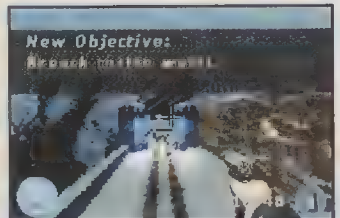


007 nightfire



BOND... JAMES BOND







Con un impresionante arreglo para la musicalización de introducción de este juego y el segmento de video que nos muestra la clásica vista del agente 007 caminando y posteriormente disparando hacia el centro de la pantalla, es como da inicio esta excelente translación de la versión casera de James Bond 007: Nightfire de GameCube hacia el Game Boy Advance.

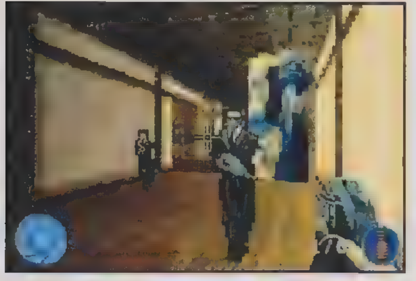
Desde que salió el Game Boy Advance hasta lo que va de nuestros días, han desfilado una gran cantidad de First Person Shooters, algunos muy buenos, pero otros tanto muy malos... Tal es el caso de Medal of Honor que se consolido como uno de los más grandes FPS para el AGB y en contraste, el renombrado Doom que pasó desapercibido por su falta de innovación ante las versiones anteriores. Pero eso ha quedado atrás y ahora es tiempo de hablar de James Bond 007: Nightfire, un título que se ha ganado el respeto de todos los que gustamos de los First Person Shooters y más aún, en un sistema portátil.

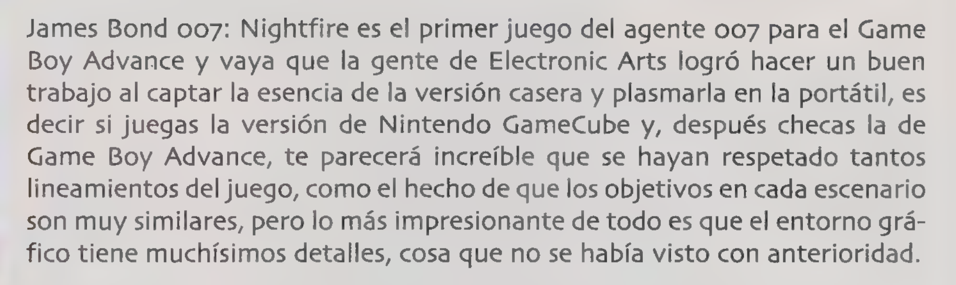
GAME BOY ADVANCE | Compañía: EA | Clasificación: TEEN | Desarrollador: JV GAMES | Memoria: 64 MB | Categoría: FPS | Jugadores: 1





LA PRIMERA AVENTURA DE BOND EN EL ADVANCE....





James Bond 007: Nightfire es el primer juego del agente 007 para el Game Boy Advance y vaya que la gente de Electronic Arts logró hacer un buen trabajo al captar la esencia de la versión casera y plasmarla en la portátil, es decir si juegas la versión de Nintendo GameCube y, después checas la de Game Boy Advance, te parecerá increíble que se hayan respetado tantos lineamientos del juego, como el hecho de que los objetivos en cada escenario son muy similares, pero lo más impresionante de todo es que el entorno gráfico tiene muchísimos detalles, cosa que no se había visto con anterioridad.



Así mismo, en la caracterización de Bond se encuentra ni más ni menos que Pierce Brosnan, quien actualmente interpreta al 007 en las películas de hollywood. En esta aventura. Rápale Drake será tu rival a vencer, pero antes de llegar a el, tendrás que viajar por múltiples zonas como los Alpes Australianos, una isla en el Pacífico Sur, Japón e incluso, una estación espacial llena de peligros y falta de gravedad donde se llevará a cabo tu última batalla. Para que conozcas bien a tu enemigo, te podemos decir que Raphael Drake es un brillante hombre de negocios quien en su esfuerzo por erradicar la basura industrial, transformó la Corporación Internacional Phoenix de una empresa dedicada a labores descomunales.



En total, son 9 niveles en los que debes demostrar lo que has aprendido del espionaje, todo esto, en una modalidad de un solo jugador. Ahh y como es de suponer, Bond llevará consigo una serie de artefactos clásicos de un espía, como un reloj con rayo laser que realmente te hará falta para ciertos puntos del juego, un llavero aturdidor, además de su tradicional arma: Wolfram P2K. Claro está que conforme avanzas en el juego irás obteniendo nuevo armamento como lanza cohetes, metralletas semi automáticas y por supuesto... el Sniper Riffle.



Cada misión cuenta con uno o más objetivos por cumplir y de ellos depende tu progreso en el juego, trata de usar todas las herramientas que tengas a tu disposición para que no se te pase ningún detalle del juego. Así mismo, checa bien los controles y movimientos de Bond para que explotes al máximo las habilidades de este gran agente secreto. En tu primer escena, estarás por entrar a una fortaleza enemiga, así que trata de usar la mente para ver de que forma podría el verdadero Bond cumplir ese objetivo, para que así ganes puntos extra al final del nivel.









Ahora, platiquemos del punto en donde muchos de los FPS para un sistema portátil falla y, es más que nada el Gameplay o mejor dicho, la movilidad y forma de controlar al personaje. Este punto James Bond 007: Nightfire lo aprueba sin mayor esfuerzo, ya que a nuestro criterio es uno de los FPS para el AGB que mejor control de la acción tiene, al contar con el apoyo de los botones L y R para moverse en forma lateral, claro está que esto se combina bastante bien con la sensibilidad de la cruz direccional que hacen muy fluidos los movimientos del agente 007. Bond también podrá agacharse o saltar y para lograrlo, sólo necesitas presionar el botón B y la cruz direccional hacia abajo (agacharse) o el botón B más la cruz direccional hacia arriba (salto).

CONOCE A TUS ALIADOS...

Algunos de los otros personajes con los que te encontrarás en este juego serán: Dominique Paradis, una bella chica francesa que es experta en explosivos. Ella fue enlistada para monitorear una cabeza nuclear extraviada, por lo que ella se infiltra en la organización de Drake, así que debes apoyarte en ella porque en algún momento podrás necesitar de sus habilidades para acceder a los planes de Drake; Otra bella chica que acompañará a Bond, es Zoe Nightshade, con quien Bond ya había colaborado antes en el caso Malprave, esta chica es agente de la CIA y aparte de hablar bien el Mandarín, sabe conducir mejor que cualquiera.

No cabe duda que Electronic Arts se está convirtiendo en uno de los licenciatarios con mayor experiencia en hacer juegos de primera persona tanto para el Nintendo GameCube como para el Game Boy Advance, por ello, no dudamos ni por un segundo en recomendarte ampliamente James Bond 007: Nightfire, en especial si les gustan los First Person Shooters. Desgraciadamente este juego no cuenta con opción Multiplayer por lo que no podrás competir en un Death Match con tus amigos como generalmente se acostumbra en los FPS, sin embargo con la modalidad de Single Placer es más que suficiente para poner en alto una por primera vez en el advance el nombre de Bond... James Bond,



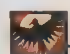


RANKING



EL CONEJO 5.0

Este es el mejor First Person Shooter que he visto hasta el momento para el Game Boy Advance, debido a las grandes similitudes que tiene con la versión de Nintendo GameCube, la extensa cantidad de armas, escenarios y objetivos que pocas veces se había visto en un FPS para algún sistema portátil. La animaciones son impresionantes pero en verdad lo que más me dejo impactando es la calidad de audio que tiene para música de fondo, voces y sonidos de disparos.



CROW 5.0

James Bond llega con el pie derecho al AGB en esta adaptación de Nightfire que realmente está de lujo. A través de tus misiones (9 en total) recorrerás varios puntos del globo terráqueo e incluso librarás una batalla en el espacio exterior para traer la tranquilidad nuevamente a la tierra. La historia es clásica de Bond y también se incluyen las tradicionales armas y accesorios que han hecho del 007, todo un icono de los agentes secretos.

PANTEON 5.0

Hemos visto muchos juegos de primera persona para el AGB, pero realmente con Nightfire se lucieron. Los efectos de sonido son geniales y se juega bastante bien, este es uno de esos juegos que no puedo dejar de recomendarte. Me gustó mucho que es un juego muy variado en cuanto a escenarios y misiones, además de que tiene los clásicos momentos de suspendo e intriga que caracterizan al agente 007, lástima que sigue siendo Pierce Brosnan quien lo personifica...

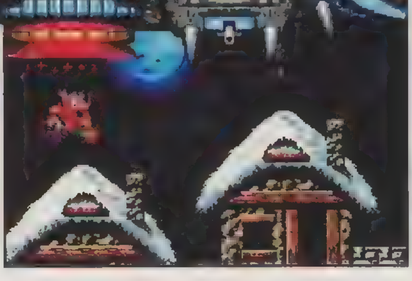
1.0 5.0

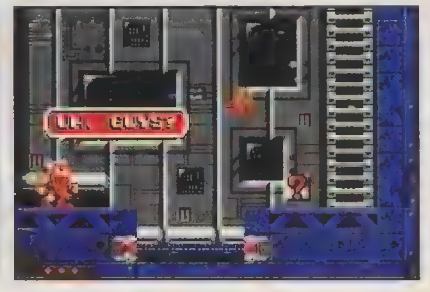


Hace ya diez años, un juego nos hizo sudar, pensar, reir, enojarnos y divertirnos de una manera muy especial. The Lost Vikings apareció en Abril de 1993 por parte de Interplay y ahora Blizzard nos lo trae de regreso para que todos podamos disfrutar de las aventuras de tres vikingos que tuvieron un pequeño pero divertido contratiempo.

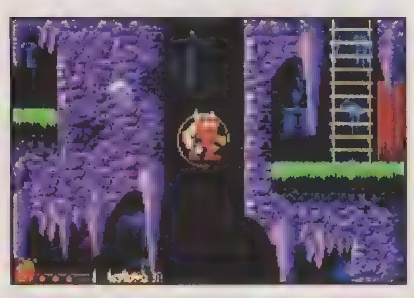
The Lost Vikings es la historia de tres nórdicos personajes que vivían felices en su aldea con sus familias. Cada día, los tres amigos vikingos salían juntos a cazar, valiéndose de sus habilidades para poder hacerse de sus presas. Su vida transcurría tranquila y sin cambios radicales hasta que una noche, una nave interplanetaria pasó sobre sus chozas, secuestrando a los tres sorprendidos vikingos. Así es como comienza su aventura por regresar a sus hogares, pero primero deben escapar de la nave alienígena, en donde ellos se enteran de que un tal Tomator, soberano de los Croutonians, los quiere exhibir en su colección privada junto con otros entes de distintas partes de la galaxia. De manera que los decididos vikingos se lanzan en su aventura por la libertad.







¡Guía a los vikingos de regreso a casa!





Al principio, podrás pensar que TLV es un juego con mucha acción en donde deberás eliminar alienígenas al por mayor, pero no es así. Este fue un título bastante innovador pues combina la emoción de los juegos de acción, con la temática y reto de un puzzle. Cada uno de los vikingos tiene dos habilidades especiales que le ayudan a realizar diferentes tareas, pero lo padre de este juego es que debes forzosamente combinar las habilidades de los tres personajes para poder hacerlos llegar sanos y salvos a la salida de cada escena y por ende, de regreso a casa.

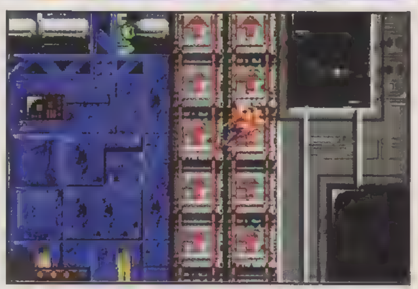
La acción se lleva a cabo con vista de lado, en la misma misión debes usar a los tres vikingos. Puedes usar a uno de ellos y cambiar a otro en el momento que quieras, de manera que debes saber cómo usarlos para poder aprovechar sus habilidades en el momento oportuno. Vamos a conocer a los vikingos para que entiendas mejor a qué nos referimos.

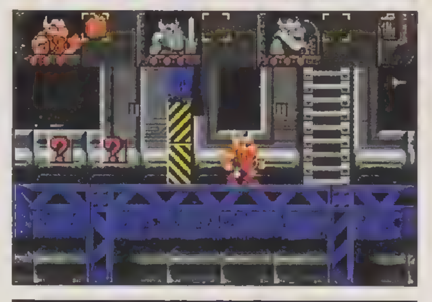
GAME BOY ADVANCE

Debes combinar las habilidades de los tres para tener éxito.





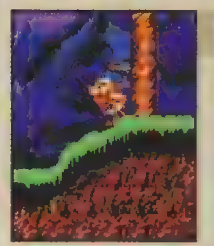






Al principio, podrás pensar que TLV es un juego con mucha acción en donde deberás eliminar alienígenas al por mayor, pero no es así. Este fue un título bastante innovador pues combina la emoción de los juegos de acción, con la temática y reto de un puzzle. Cada uno de los vikingos tiene dos habilidades especiales que le ayudan a realizar diferentes tareas, pero lo padre de este juego es que debes forzosamente combinar las habilidades de los tres personajes para poder hacerlos llegar sanos y salvos a la salida de cada escena y por ende, de regreso a casa.

La acción se lleva a cabo con vista de lado, en la misma misión debes usar a los tres vikingos. Puedes usar a uno de ellos y cambiar a otro en el momento que quieras, de manera que debes saber cómo usarlos para poder aprovechar sus habilidades en el momento oportuno. Vamos a conocer a los vikingos para que entiendas mejor a qué nos referimos.



Erik The Swift

Este típico vikingo pelirrojo es el más rápido de todos, puede ganarle a cualquier enemigo del juego a correr y además es el único que puede saltar. Su segunda habilidad es que puede usar su casco para romper algunas paredes al correr, pero debes tener cuidado al usar esta técnica contra los enemigos pues te deja mareado por unos instantes.



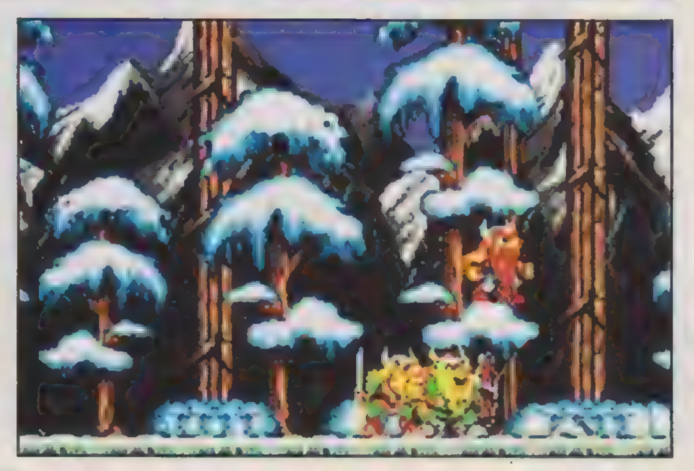
Olaf The Stout

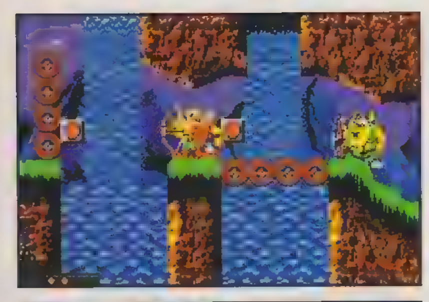
Olaf es un vikingo de aspecto tranquilo, pero es muy hábil usando su escudo para detener los disparos de los enemigos y otras cosas; también puede usar su escudo como plataforma para los otros vikingos y usarlo para planear y cubrir grandes distancias. Como no tiene ningún movimiento ofensivo, Olaf depende de sus amigos para las situaciones de combate.

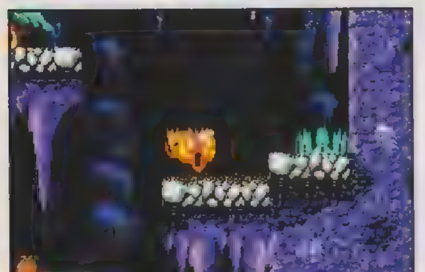


Baleog The Fierce

Este vikingo fortachón es experto en el combate, por lo que puede usar su espada contra los enemigos cercanos y también disparar flechas para darle a lo que quede fuera de su alcance. Es muy recomendable combinar este a este vikingo con Olaf para una buena defensa armada. Un detalle importante de Baleog es que sus flechas pueden impactar a casi cualquier enemigo, pero también sirven para activar switches lejanos.





Un ejemplo de cómo interactúan los tres personajes es en la siguiente situación: hay una llave que está detrás de un enemigo que dispara cruzando un precipicio; debes usar a Olaf para que detenga los disparos, acercar a Baleog para eliminarlo a distancia y finalmente, ir por la llave con Erik saltando al otro lado del desfiladero. Como verás, en este juego no importa tanto la destreza, sino la inteligencia para resolver los problemas que tiene que pasar los vikingos de regreso a casa. En ocasiones, deberás usar a uno de ellos para algo en lo que otros esperan, pero debes dejar a resguardo a los otros dos para que no los vayan a atacar los enemigos; muy similar a Resident Evil Zero.

Para poder pasar una escena, debes llegar con los tres vikingos a la salida, de lo contrario, deberás pasarla de nuevo. Cada vikingo tiene tres unidades de vida, las cuales irá perdiendo si es atacado por algún enemigo o si caes de un lugar muy alto, pero hay algunos peligros dentro de las escenas que pueden causarte una muerte instantánea como lo son las barreras electrificadas, zonas con llamas o los precipicios. Lo divertido es que cada una tiene diferentes animaciones, incluso cuando eres eliminado por ataques de enemigos, tu vikingo es reducido a huesos, lo cual se ve muy chistoso.

Si pasas una escena sin un vikingo, deberás pasarla de nuevo (claro, si eliges continuar). Aquí es donde se ve un detalle muy padre; al vikingo que pasó a mejor vida lo despiden con un funeral estilo vikingo: lo ponen en un barco a la deriva al que le prenden fuego. Si continuas, tu vikingo revivirá por un rayo, posiblemente el dios Thor se compadeció de él y quiso que regresara a su hogar.

Ya que estamos en las animaciones, déjanos decirte que este juego cuenta con gráficas muy padres, casi como caricatura, pero sin dejar de tener ese toque que solo los Sprites pueden dar; claro, es una adaptación del SNES al AGB, tenía que tener el mismo "feeling" ¿no crees?

¡Piensa como un vikingo!



The Lost Vikings es un excelente juego que bien se merecía ser recordado y qué mejor, que lo relanzaran en esta versión portátil para el Game Boy Advance. Es uno de esos títulos que no deben faltar en la colección de un buen videojugador, ya sea veterano o no, así que si tienes la oportunidad de checarlo, no lo dudes, pues es un gran juego.







Pero no creas que nuestros amigos tienen todo en su contra, también hay ítems que les ayudarán a pasar las escenas como bombas, llaves y otros más. Y para llenar la barriga o más bien, las unidades de vida, puedes alimentarte con frutas o carne, aunque como todo buen vikingo, no esperes modales refinados. Algunos ítems pueden ser intercambiados por los vikingos para ayudarlos como las frutas, pero otros no pueden pasarse, como es el caso de las llaves, así que también debes tomar en cuenta con qué vikingo tomar cada cosa para que no te pongas en una situación complicada.

Dentro de cada escena también hay elementos que te ayudarán a pasar a otros lugares de la escena, como elevadores, tele transportadores y otros más, inclusive hay unas burbujas que pueden soportar el peso de los tres vikingos al mismo tiempo.

También debes tomar en cuenta que en algunas ocasiones, deberás pensar dos veces antes de hacer un movimiento pues en varias escenas hay "trampas" que te harán pasar un mal rato, además de que tendrás que reiniciar la escena. Un ejemplo es que hay una barrera irrompible sobre una pared que puedes romper con Erik y del otro lado una llave; si rompes la pared y te tardas en agarrar la llave, quedarás atrapado por la barrera que caerá para encerrarte.

A lo largo de las escenas, hay algunas personas o monstruos que te pueden ayudar dándote tips sobre algo de la escena, así que procura hablar con ellos para que aprendas cosas nuevas. En la primer escena, dentro de la nave, deberás checar los cuadritos con signos de interrogación para que aprendas a usar a los personajes.

Un tip muy bueno es que si estás en una situación muy comprometida, presiona Select para que abras la pantalla donde intercambias y seleccionas los ítems, de esta manera podrás cambiar inmediatamente al vikingo que necesites sin temor a que te equivoques al presionar L o R.



RANKING



EL CONEJO 4.0

Es bastante bueno que las compañías sigan haciendo adaptaciones de juegos antiguos para el Game Boy Advance. Todavía recuerdo cómo me divertía este juego cuando salió hace ya varios ayeres. No dejo de pensar en que sería bueno que ya que lanzaron de nuevo este juego, que también adaptaran la segunda parte que también estuvo muy divertida para que todos puedan completar su colección. Eso si, no lo recomiendo mucho para aquellos que se desesperen rápido.



CROW 3.0

Ahora le tocó a Blizzard el revivir uno de los juegos más curiosos de la época del SNES y como ya se ha hecho costumbre, se han plasmado todas las cualidades de este juego en el Game Boy Advance, tal y como aparecieron en la versión del SNES. Lo malo de esto, es que The Lost Vikings al ser un Remake, no nos ofrece nada nuevo a los que tuvimos la oportunidad de checarlo hace unos años, pero queda perfecto para la nueva generación de videojugadores que se lo perdieron.

PANTEON 5.0

¡Qué gusto me da volver a jugar títulos tan excelentes como éste nuevamente! Y lo mejor de todo es que ahora todos podrán conocer este divertido juego y llevarlo a todas partes en el poderoso AGB; bien decía yo que este sistema es la reencarnación del SNES. The Lost Vikings es un juego que recomiendo ampliamente para todas las edades, simplemente no lo pueden dejar pasar. Es un concepto muy diferente que te mantendrá entretenido por un largo y divertido tiempo.

1.0 — 5.0



ULTIMA PAGINA

Desafortunadamente, hemos llegado al final de esta edición de Club Nintendo, pero no te preocupes ya que el próximo mes regresaremos con más información, más tips y más juegos. Por cierto ¿Qué tal te parecieron los títulos de este mes? Cada vez la calidad de los juegos va en aumento y una buena muestra es F-Zero GC y Mace Griffin Bounty Hunter, de los que te comentamos en este número. Recuerda que el próximo número vendrá toda la información del E3 y reportajes de los juegos más populares del momento, así que no te lo pierdas por nada del mundo.





The Hulk (GCN), Vivendi Universal

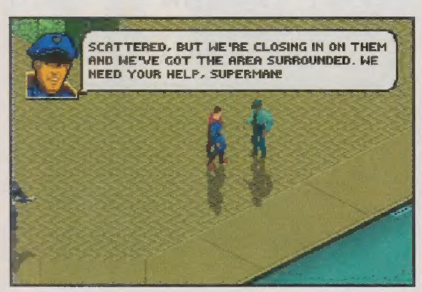
Esta de regreso al hombre verde en un juego sorprendente que podrás checar en tu Nintendo GameCube y Game Boy Advance. Este título está basado en la clásica historia de los comics de Marvel, así como en la más resiente producción cinematográfica que estelariza el hombre verde y que es dirigida por el talentoso Ang Lee.

Medabots Rokusho y Metabee Version (AGB), Natsume





Los Medabots dan más de que hablar en estas nuevas versiones Rokusho y Metabee, a diferencia de las anteriores, esta es más al estilo RPG, pero conservando las características que hicieron de esta serie una de las más populares del momento. Así que si eres fan, no puedes dejar de checarlas.





Superman Countdown to Apokolips (AGB), Infogrames

El hombre de acero está de regreso en Countdown to Apokolips, el más reciente título de este héroe de Kripton. Para librar sus misiones, deberá hacer uso de sus habilidades especiales como son su fuerza, velocidad y la habilidad para volar para salvar a los ciudadanos que están en peligro.

Además de nuestro clásico reporte del E3, con todos y cada uno de los pormenores que ocurrieron ese magno evento y del que por supuesto te mantendremos informado. Nuestras clásicas secciones: Dr. Mario, El Cementerio de Videojuegos, El ojo del Cuervo, S.O.S., Centro de entrenamiento y muchas otras sorpresas más, así que te esperamos el próximo mes para seguir informados sobre lo que encierra el gran mundo de Nintendo.

Por cierto, te recordamos nuestra nueva dirección:
Amores 707 – Interior 401
Col. Del Valle
Delegación Benito Juárez
México, D.F.
CP: 03100




Nell
ADVANCE WARS™ 2
BLACK HOLE RISING
CLUB NINTENDO

Kanbei

ADVANCE WARS™ 2

BLACK HOLE RISING

CLUB NINTENDO